jen za
99,90
s 9 GB DVD

PLNÁ HRA NA DVD
ZDARMA

TOTAL IMMERSION RACING
Totální zábava! Reálné tratě! Audi vs. BMW

GAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUBLE

SPECIAL
Wii & PlayStation 3
Nová generace herní zábavy: první dojmy, žhavé informace, exkluzivní rozhovor

Bioshock
Pod pokličkou nejočekávanější hry současnosti

Všechny informace, obrázky a 14 minut záběrů z hraní

EXKLUZIVNĚ
Gears of War
Halo pokořeno: Recenze nejlepší Xbox 360 hry jen v Doupěti

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz
cena: 99,90 Kč (149,90 Sk) 11/2006
9 771214 919013 11

PlayStation 2

XBOX

Svět her

Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

PC CD HRY

Více než 2 000 titulů her pro PC, X BOX, PS 2 a PSP. Za dobré ceny.

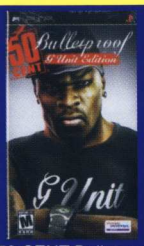
Ukázka z nabídky her pro PS 2 a X BOX

info@hrypresto.cz

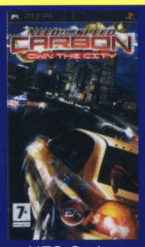
Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

www.hrypresto.cz

PSP



50 CENT Bulletproof
1.298,-



NFS Carbon
1.348,-

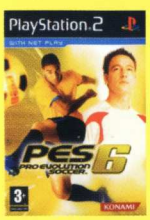
NHL 07
1.348,-

Gangs of London
1.348,-

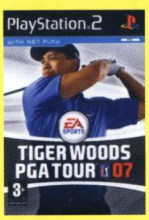
Tekken Dark Res.
1.348,-

Ace Combat The Belkan War
1.348,-

Flatout 2
1.098,-



Pro Evolution Soccer 6
1.498,-



Tiger Woods 07
1.498,-

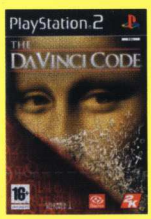
NHL 07
1.498,-

FIFA 07
1.498,-

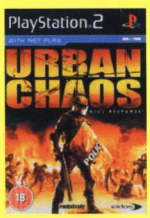
Spy Hunter 3
1.098,-

Just Cause
1.298,-

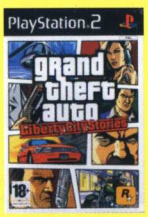
LEGO Star Wars 2
1.348,-



The Da Vinci Code
698,-



Urban Chaos
748,-

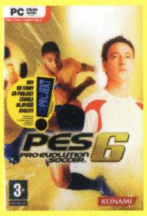


GTA Liberty City
848,-

Panzer Elite Action
1.298,-

Ghost Recon 3
698,-

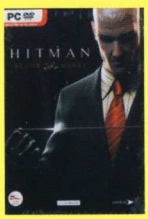
Gothic 3
848,-



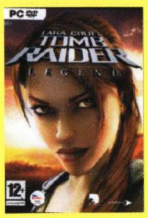
Pro Evolution Soccer 6
1.098,-

NHL 07
1.248,-

FIFA 07
1.248,-

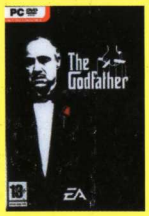


Hitman Blood Money
898,-

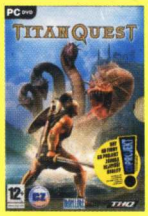


Tomb Raider Legend
698,-

NFS Carbon
1.298,-



The Godfather
748,-



Titan Quest
848,-

Zasíláme na dobírku do 24 hodin. Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, 605 926 573

Na veškeré zboží, bazarové i nové poskytujeme záruku 2 roky.

ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- **Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57**
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup také z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

Hry pouze na PlayStation:

- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

Slevový kupon pro nákup zboží.

7%

Presto·CS COMPUTER

ZAMĚŘENO NA:
BIOSHOCK
Vše o nejočekávanější hře roku – včetně více než 14 minut záběrů z hraní

Kamil Gric, šéfredaktor

BEZ SLITOVÁNÍ

Malé ryby jsou snadnou kořistí, větší ale vyžadují specifickou taktiku a přístup. Herní scéna už dlouhé týdny napjatě sleduje hon kočky s myší, dvojice Electronic Arts a Ubisoft. Jedničce mezi herními vydavateli se zamlouvá agresivní přístup francouzské společnosti, která těží z vyvážené kombinace nových projektů a pokračování úspěšných sérií. Dalo by se říct, že kam Ubisoft sáhnul, tam mu kvetla pšenka: a v Electronic Arts jen neradi vidí úspěch mimo vlastní kancelář. Ačkoliv oficiálně EA mlčí, v zákulisí se dějí velké věci. A nás možná čeká akvizice, která „zabije" jednoho z posledních vydavatelů, jenž do světa komerce přimíchává čerstvé ingredience. Více v rubrice Byznys.

Pokud čtete mé úvodníky pozorně, otázku originality a herního novátorství v nich nezmiňuji poprvé. Poprvé jsou ale PC recenze aktuálního čísla téměř bez výjimky vyplněny pokračováním, nebo rozšířením starších sérií. Novinky chybí, pokud pomineme v ČR aktuální Zoufalé manželky nebo akci Scarface pro dospělé, od základu nová je také tuzemská dvojice Alpha Prime a Ro(c)k Podvraťáků. A tím, dámy a pánové, končíme. Máme zde „druhé" Neverwintery, další Needy, Strongholdy, Battlefieldy a kdo ví jaké proflákliny ještě.

V redakci mezitím houstne atmosféra. Wii klepe na dveře (vyvolení redaktoři si jej měli šanci vyzkoušet – čtěte náš speciál), PS3 se do republiky dostane jen v několika kouscích pro média (opět budeme tahat sirky, kdo bude mezi „vyvolenými redaktory"). Čekání ale dokáže zpříjemnit kontroverze, kterou mělo symbolizovat „rockstáří" Bully (alias Canis Canem Edit v Evropě). Výsledek? Školní prostředí, parta drzých sígrů a spousta akce i drsných bitek. Kontroverzní možná není správné slovo, Canis Canem Edit je totiž v první řadě pekelně dobrou hrou. Přesto našla přemožitele. Karel Kališ se vydal až na londýnskou prezentaci finální verze Gears of War, nejočekávanější hry pro Xbox 360 současnosti, a jeho první česká recenze hovoří za vše. Nebo spíše číslo na konci recenze hovoří za vše – 9,3 bodů z deseti.

Ti pozornější a znalejší Doupěcích redaktorů ale tuší, která hra omezila naše skutečné životy: Ano, čekali jsme na datadisk Burning Crusade, aby se zčista jasna objevila v našich emailech pozvánka do uzavřeného betatestu. Další hodiny hraní, rostoucí napětí, první dojmy v listopadovém Doupěti a po několika dnech nenápadná zpráva od Blizzardů, že rozšíření odsunují na leden příštího roku. Dokáže se ale někdo zlobit, když bude čekání znovu stát za to?

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

[1] Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

[2] Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

[3] Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

BODOVÉ HODNOCENÍ RECENZÍ

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohoří, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

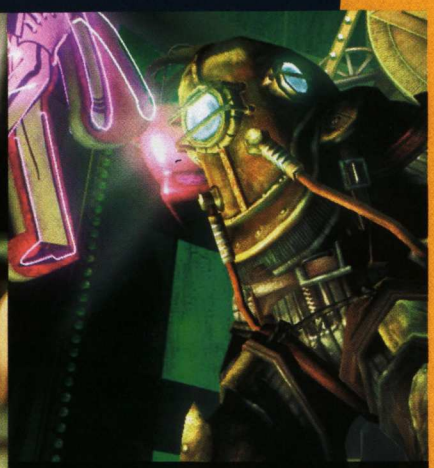
4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

OBSAH



[BIOSHOCK] Prozradíme vám, proč patří Bioshock mezi nejočekávanější hry současnosti! 34

CO NAJDETE V DOUPĚTI?

3 Editorial
4 Obsah
16 Redakční stránka

[Speciál]
Wii vs. PS3 vs. Xbox 360

LOADING

[Novinky]
18 Crossfire
19 The Sims 2: In Season
20 Postal 3
20 Ridge Racer 7
21 The Settlers VI
22 Rogue Warrior
24 Sinking Island
25 Metroid Prime 3: Corruption
26 The Eye of Judgement
27 Eragon

19 TOP 10
24 Progaming
26 Jazykový koutek
29 Jízdní řád
30 Bleskem ze světa her
31 Byznys
32 Pavlač

[Preview]
Bioshock
40 World of Warcraft: Burning Crusade
42 Alone in the Dark: Near Death Investigation
44 Half-Life 2: Episode Two

PC RECENZE

[Recenze]
46 Neverwinter Nights 2
Need for Speed: Carbon
52 Armed Assault
54 Dark Messiah of Might and Magic
56 Pro Evolution Soccer 6
60 Marvel: Ultimate Alliance
62 Splinter Cell: Double Agent
64 Warhammer 40000: Dawn of War: Dark Crusade
65 Alpha Prime
66 Battlefield 2142
68 Scarface: The World is Yours
70 Anno 1701
72 Football Manager 2007 vs. Championship Manager 2007
74 Stronghold Legends
75 RACE
76 Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption
77 Age of Empires III: The Warchiefs
79 Zoufalé manželky

[Budgety]
80 Za pakatel

KONZOLOVÉ RECENZE

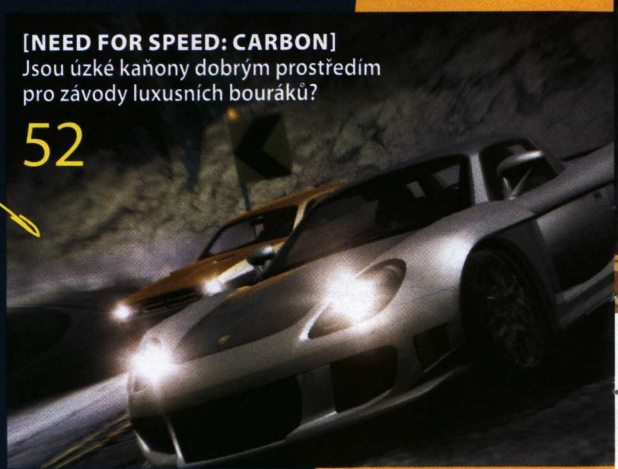
[Recenze]
Gears of War
84 Canis Canem Edit
86 Killzone: Liberation
87 Destroy All Humans! 2
88 GTA: Liberty City Stories

[Budgety]
89 Za pakatel

BONUS ZONE

[Rubriky]
92 Hitparády
93 Ohlédnutí za Invexem
94 Rozšířený zážitek: Battlefield

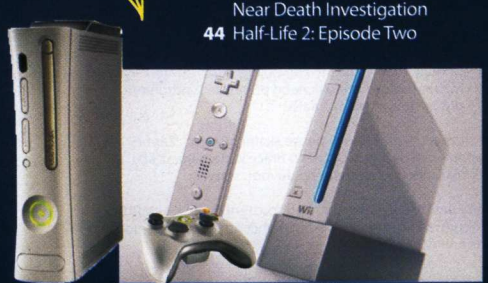
[NEED FOR SPEED: CARBON] Jsou úzké kaňony dobrým prostředím pro závody luxusních bouráků? 52



97 Nostalgie: Tomb Raider
98 Naostro: Petr Boška, Seven M
100 Freehry
101 Hry na mobil
102 Hráčův rádce: Jak se stát mašinfírou
103 Blog
108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

[Hardware]
104 TEST: Optická myš A4Tech X-750BF
105 TEST: Jaký procesor na hry?

82 **[GEARS OF WAR]** Byli jsme v Londýně recenzovat hru, jež by se mohla jmenovat důvod, proč koupit Xbox 360



[WII VS. PS3 VS. XBOX 360] Nové informace, první dojmy a oficiální zahájení prodeje v ČR 6

© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

WIIME WIIC

Nejžhavější informace ze světa konzolí nové generace

Všechno se žene vpřed. I herní zábava. Od dob prohánění jedné bílé kostičky na černé obrazovce Pongu pokročil náš oblíbený způsob zábavy vpřed mílovými kroky. Z původní kratochvíle pro několik vyvolených se stal masový fenomén. Počítačové hry se vyvíjejí společně s hráči, herní žánry upadají v nemilost, další prožívají renesanci. Vznikají nové platformy, na kterých vznikají nové hry. Mění se i samotní tvůrci interaktivní zábavy. Původní nadšence, kteří v garážích či svých pokojích tvořili v asembleru jednoduché, ale o to zábavnější hříčky, vystřídaly obrovské specializované týmy s milionovými rozpočty a obrovskými možnostmi. Výkon herních strojů stoupá exponenciální řadou, grafika se pomalu stává fotorealistickou, hraní po síti je běžným standardem, hry se sbližují s filmy, takže nemusí být problém, aby hlavního hrdinu videohry mluvil váš oblíbený herec nebo mu rovnou poskytl i tvář. I když, pravda, tohle je zatím spíše výjimkou.

Herní zábava se však bezesporu mění a právě nastal čas k dalšímu přelomu. V rozmezí jednoho měsíce se dočkáme a na trhu se konečně objeví všechny tři očekávané konzole nové generace a pomalu převezmou štafetu z rukou (nebo spíš ovladačů?) současných konzolí. Xbox 360 se sice prodává již rok, ale teprve nyní se objevil oficiálně i u nás. Playstation 3 se v Evropě začne prodávat až na jaře, ovšem v Japonsku a USA k tomu v tento okamžik již došlo a pochopitelně se tato událost dostala na špici zájmu herní komunity. A Wii od Nintenda? To čeká velká prodejní premiéra doslova za pár týdnů. My jsme však měli možnost si s revolučním ovladačem užít pěkných pár hodin zábavy už teď. Víme toho prostě víc a víme, že i vy chcete vědět. Proto se pohodlně usaďte a vítejte na palubě, dámy a pánové. Nové generaci konzolí svítí zelená.

CO NAJDETE VE SPECIÁLU?

Nejnovější informace o dění v next-gen světě
Exkluzivní rozhovor s představitelkou Nintenda
Dojmy z hraní na Wii
Nejnovější informace o specifikacích PS3
Xbox 360 oficiálně v Česku

[EXCITE TRUCKS] Zběsilá jízda

[CALL OF DUTY 3] Řídit tank nevypadá složitě

[CALL OF DUTY 3] Wii dá válce nový rozměr

[WII SPORTS] Tenisový kurt u vás doma

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Už se nemůže dočkat Mikuláše – uhlí na zimu se hodí

NINTENDO Wii

Zábava nepotřebuje HDTV, jen vaše ruce

Zatímco vize Microsoftu a Sony nového pojetí zábavy staví spíše na vyleštěné grafice a společnosti si navzájem neustále přeměřují terraflopy výkonu, Nintendo boural hranice samotného hraní. Už teď se mu to daří s handheldem NDS, který uchvátil miliony hráčů na celém světě svými dvěma displeji, dotykovým ovládání a hlavně obrovskou paletou zábavných her. Wii hodlá v nastaveném trendu pokračovat. Celý oceán slov již zaplavil stohy papíru informacemi o revoluci chystající se do vašeho obývacího pokoje. Už nějakou dobu všichni víme, jak konzole vypadá, co nabízí za služby, jaké se chystají hry a co znamená Wii-mote a nunchaku – dvě slova spojená s opravdovou next-gen hratelností. Někteří si už vyzkoušeli ovládání na herních výstavách na E3 nebo v Lipsku, ale těžko se z pouhých pár minutek hraní dají vyvozovat nějaké smysluplné závěry.

My už ale máme na Wii nahráno pár hodin a jednotlivé dílky skládanky do sebe zapadají čím dál tím víc. Pravda, sice se nejednalo o finální prodejní verzi přístroje a neokusili jsme všechny launchové hry, ale dostalo se nám odpovědi na mnoho otázek, které nám vrtaly hlavou při vyslovení názvu Wii.

Bořime mýty

Stále se objevují obavy z neforemného tvaru ovladače a případné velmi rychlé únavy ruky při jeho držení. Není to pravda, Wii-mote sedne okamžitě do ruky každému, nezávisle na velikosti dlaně a prstů. Ovladač váží necelou třetinu toho, co konkurence. Při prvním potěžkání jsem dokonce ihned otevřel kryt na baterie a ujistil se, že dva AA články drží na svém místě. Byly tam a ovladači dodávají energii na zhruba třicet hodin. Klidně i dvojnásobek, pokud hra nebude vyžadovat využívání funkce ukazatele. Pokud vám hmotnost Wii-mote připadá neznatelná, nunchak okamžitě pevně sevřete z obav, že by jej silnější závan větru odnesl v dál. Není se co divit, druhá část ovladače, standardně přibalovaná ke každému novému Wii, totiž neobsahuje baterie a „živí" se přes kabel spojující jej s Wii-mote.

Kabel se stává jediným omezujícím prvkem. Při skutečně frenetickém máchání oběma částmi ovladače začíná překážet v cestě a chvílemi jsem se dokonce obával, že dojde k nešťastnému uškrcení mojí maličkosti. Později se však ukázal zběsilý pohyb s ovladači zcela zbytečný, protože daná herní činnost, jmenovitě rybaření v Twilight Princess, se dala bez problémů zvládnout i jemnější manipulací.

Prvotní manipulace s Wii-mote vás překvapí svojí citlivostí. Najet na ikonku v menu se může zdát nepřekonatelný problém, ale stačí minutka, vše vejde do ruky a nebude vám činit problém sestřelovat postavičky o velikosti sotva pár pixelů. FPS na Wii se tak minimálně přesností vyrovnají klasické kombinaci myš plus klávesnice, ale zážitkem ji překonají o několik řádů. Mimochodem, docela překvapí, že herně málo poznamenaní mají při manipulaci s ovladačem Wii menší problémy, než protřelí pařani, kteří se snad narodili s gamepadem vrostlým do ruky.

Detaily, které potěší

Samotné hraní je naprosto intuitivní a okamžitě pocítíte, že tohle je něco zcela jiného a unikátního. Každá činnost, každý pohyb dává smysl a dění na obrazovce na něj. Příkladů je celá řada. Vezměme si třeba Wii Sports, jež budou v každém balení Wii. Bowling – stačí uchopit ovladač do ruky, stisknout tlačítko, máchnout rukou a pustit tlačítko, přesně, jako byste to udělali ve skutečném bowlingu. V boxu zase slouží Wii-mote a nunchaku jako pravá a levá boxerka. Chcete dát uder? Švihněte rukou. Chcete se krýt? Nic snazšího, prostě se kryjte, uhýbejte tělem, zvedněte ruce před obličej… je to snadné, stačí jen okamžik na procvičení.

Pravda, ve Wii Sports ovladač nereaguje na všechny pohybové nuance, ale stále je zážitek neporovnatelný s hraním stejného sportu na klasickém ovladači. V Zeldě stačí libovolně máchnout ovladačem a Link sekne mečem, sice nereaguje na rozdíly v horizontálním a vertikálním seku, ale postupem času se určitě dočkáme hry, ve které bude meč věrně kopírovat každý pohyb ovladače. Zelda to není, nakonec to nebude ani Red Steel, ovšem Wii teprve startuje a budoucnost určitě přinese ještě spoustu nových nápadů, jak využít pohybových senzorů.

VIRTUAL CONSOLE

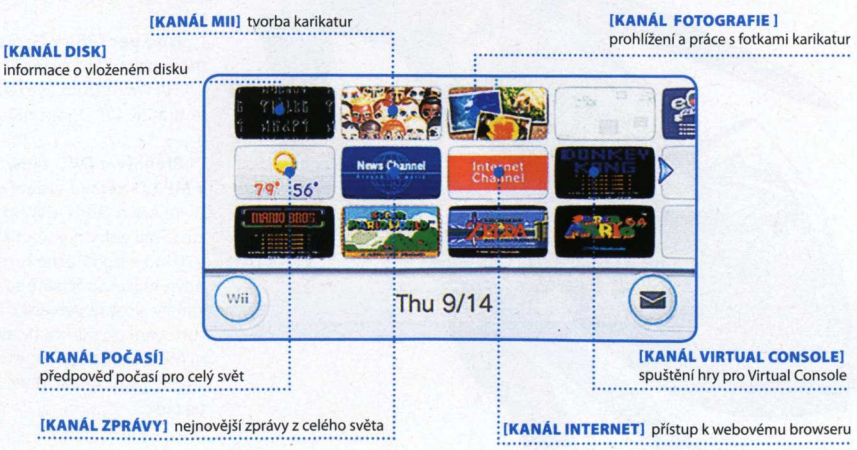
Jedním z velkých taháků konzole Wii na herní pamětníky je služba jménem Virtual Console. Ve zkratce se jedná o sérii emulátorů a internetovou službu, jež za malý poplatek dovolí stáhnout a hrát ty největší klasiky ze starších platforem. A to nejen od Nintenda v podobě konzolí NES, SNES a N64, ale třeba i od Segy – Mega Drive. Společnost momentálně uzavírá lehce neznámá Turbografx, ale časem se klidně mohou přidat i další platformy. Pomocí této služby mají být k dostání i hry z klávesnic nezávislých tvůrců. Více informací naleznete v exkluzivním interview na následující straně

Hraní na Wii ale už teď vyniká neskutečnou atmosférou a jedinečností. A svůj díl na tom mají i naprosté drobnosti, jako třeba malý reproduktor přímo na těle Wii-mote. Možná vám to připadá jako hloupost, ale když vystřelíte a rána se vám ozve z ruky (a navíc ovladač zavibruje), je lehké zapomenout, že v ruce nedržíte opravdovou zbraň.

„Výkon není důležitý…

…záleží, jak s ním naložíte." Slova, která designérský guru Shigeru Myiamoto rozhodně neplácl jen tak do větru. Wii je totiž bezprecedentně nejméně výkonná konzole nové generace. Na jednu stranu je pravdivé rčení, že o grafiku nejde, ale stačí chvíli koukat na hry pro Xbox 360 či PS3, pak přejít k Wii a čeká vás šok. Vizuální kvalita lehce nad úrovní Gamecube se prostě s hrami v 720p srovnat nedá. O to víc zabolí poměrně vysoká cena, kterou najdete na cenovkách u nové konzole od Nintenda – takřka 8 000 Kč není málo. Zvlášť, když Core verze Xboxu 360 u nás stojí jen o 1 000 Kč víc. Ani slova o malých nákladech na vývoj her nepřijdou minimálně u nás na úrodnou půdu, předběžné ceny za hru na Wii se drží na úrovni novinek konkurenta z Microsoftu. Ale i když cena platí za největší zklamání, stále se na Wii těšíme. Vize next-gen konzole v podání Nintenda má rozhodně svoje kouzlo.

UŽIVATELSKÉ ROZHRANÍ WII SNADNO A PŘEHLEDNĚ ▶▶▶



CO NOVÉHO U WII?

Konzole se u nás začne prodávat 8. prosince
Cena zní 7 990 Kč
Byl upraven seznam launchových titulů
Jsou známy i hry pro Virtual Console
Hráli jsme si s Wii pěknou řádku hodin :-)

EXKLUZIVNÍ ROZHOVOR: JAKÉ JSOU PLÁNY NINTENDA V EVROPĚ?

I při našem opojení z hraní na Wii jsme nezapomněli na novinářské povolání a pídili se po nejčerstvějších novinkách. A povedl se nám vskutku husarský kousek – exkluzivní interview. Na naše všetečné otázky odpověděla osoba z nejpovolanějších, hlavní PR pro evropské Nintendo, Shelly Pearce. Následující rozhovor čtěte vskutku pozorně: narazíte na informace, které jinde nenajdete.

[?] Wii nabízí celou řádku „kanálů", jako třeba předpověď počasí či zprávy, fotky… jaké další „kanály" se mimo těchto základních na konzoli objeví?

[!] Jedním ze základních záměrů Nintenda s Wii bylo vždy vytvořit konzoli přístupnou a zábavnou pro každého člena rodiny. Každá Wii na obrazovce nabídne sérii „kanálů", které vytváří Wii Channel Menu. To je jakýmsi startovacím bodem pro všechny funkce konzole. „Kanály" slouží coby vstupní brána k pestré paletě možností zábavy. Po připojení k televizi nabízí Wii Channel Menu jednoduchý interface, kde si lze vybrat hru, přečíst zprávy či zjistit předpověď počasí, prohlížet a posílat fotky nebo si dokonce vytvořit svoje karikatury, jež se dají následně využívat ve hrách. Další funkce dovolují hráči stahovat si klasické hry pro Virtual Console.

Další kanály oznámíme v budoucnosti. Ostatně jednou z nejlepších vlastností systému kanálů je fakt, že Nintendo bude stále překvapovat častým přidáváním novinek!

[?] Jedním z kanálů je i Mii, tedy možnost vytvořit si svoji karikaturu. K čemu bude sloužit? Jako avatar ve Wii Sports, případně pro online komunikaci?

[!] Na kanálu Mii je skvělé to, že vám umožní vytvořit si vlastní 3D karikaturu a uložit si ji na ovladač. Ten pak lze vzít ke kamarádovi a zahrát si proti němu.

Existují dvě rozdílné cesty, jak si vytvořit svoji Mii: lze začít od nuly, zvolit tvar hlavy, styl účesu, oči, nos, ústa a další vlastnosti a sestavovat jednotlivé části, než budete se svojí Mii úplně spokojeni. Druhou možností je pokusit se najít Mii, jež se nejvíc podobá vaší představě, a následně jen vybrousit detaily.

Na jeden ovladač se vejde až deset Mii a dají se využívat ve hrách jako Wii Sports a Wii Play.

[?] Bude možné nastavit, které kanály budou využívány, a určit jejich pořadí na obrazovce? Dočkáme se možnosti vizuální úpravy menu? Barevná schémata, wallpapery atd.?

[!] Ano, budete si moci upravit Wii Channels podle vašich představ a stylu, stejně jako nastavit si kanály dle potřeby. Na stránku se vejde 12 kanálů, přičemž maximální počet stran jsou 4, což znamená celkově 48 kanálů. První stránka obsahuje hlavní kanály, následující mohou sloužit k ukládání her pro Virtual Console. Pokud všechny zaplníte, neznamená to definitivní konec. Stávající kanály si můžete přehrát na SD paměťovou kartu a v konzoli vytvořit nové.

[?] Na letošní E3 se mluvilo o ovladačích pro každého člena rodiny. Nastavení by se mělo automaticky upravit podle toho, kterým ovladačem Wii zapnete. Bude to tak skutečně fungovat?

[!] Je to tak. Hráči si budou moci ukládat určitá nastavení na jejich Wii ovladač, každý člen domácnosti proto může disponovat vlastním ovladačem s unikátním nastavením.

Do Wii jsme přidali i funkci rodičovského zámku, aby dospělí mohli rozhodnout, jakou volnost budou mít mladší hráči. Nastavení se budou ukládat pod heslem. Systém pochopitelně umožňuje nastavit hraní bez omezení. Samotné hry pro Wii poté obsahují informace indikující věkovou přístupnost a systém se podle toho dokáže přizpůsobit. Touto vlastností budou disponovat všechny Wii celosvětově.

[?] Jsou periférie z GameCube plně kompatibilní s Wii? Budu si moci například připojit svoje Bonga z Donkey Konga?

[!] Na Wii můžete využívat většinu periférií z GameCube. Pokud budete hrát na Wii Donkey Konga, lze hrát s Bongy.

[?] Přehrávat DVD filmy Wii nakonec neumí. Co například hudbu v MP3 či nějaké videoformáty?

[!] Ve svém jádru je Wii o nových zábavných zážitcích. Srdcem Wii zůstávají videohry a unikátní nový styl, jak je hrát. Též jsme přidali některé dodatečné funkce, o nichž jsme přesvědčeni, že zaujmou nové hráče. Speciálně se jedná o některé služby, které nabídnou kanály, včetně vytváření vlastních fotoalb, legračních karikatur nebo surfování po internetu. Wii obsahuje omezené možnosti přehrávání MP3, ale pouze coby aspekt ve Photo Channel. Nelze využívat Wii stejně, jako třeba iTunes – pouze si budete moci pouštět hudbu na pozadí.

[?] Co přesně bude nabízet služba WiiConnect 24? Bude zcela zdarma, či placená za některé nadstandardní služby, jako je to u konkurenční Xbox Live?

[!] Pokud je služba Wii Connect 24 nastavena, slouží v základu ke stahování a nahrávání informací, a to během dne i noci. Jakmile otevřete pro vás atraktivní kanál, bez čekání zde objevíte nové informace. Může se jednat například o vzkazy od vašich přátel nebo nové mapy a vylepšené zbraně do akčních her. Služba je poskytována zcela zdarma, potřebujete jen připojení k internetu.

[?] Jakou velikost mají hry pro Virtual Console? Interní 512MB flash paměť je určena jako úložné místo právě pro tyto hry, savy a stahovatelné bonusy z WiiConnect 24? Nedá se využít i pro zvýšení výkonu konzole?

Velikost každé hry se liší, ale zhruba se dá říci, že hry pro NES mají kolem 1 MB, hry pro SNES kolem 5 MB a N64 hry něco okolo 32 MB. Hry pro Virtual Console se dají ukládat coby kanály na interní flash paměť nebo na SD paměťovou kartu. Jakmile stáhnete hru pro Virtual Console, uloží se informace o tom do vašeho účtu, budete si ji tak moci kdykoliv znovu stáhnout. Hrát ji však budete moci pouze na Wii, do níž byla stažena.

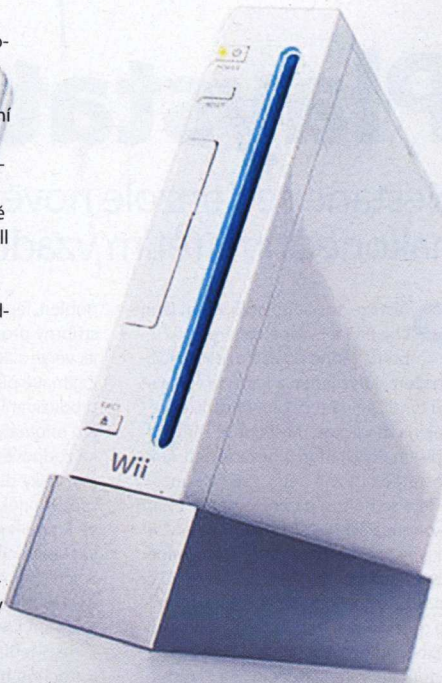
[?] Kolik titulů pro Wii by mělo být k dostání do konce roku 2006?

[!] Na tento rok máme připravenou obrovskou knihovnu her, kde si každý najde ten pravý titul pro sebe, nezávisle na tom, zda patří do řad zkušených hráčů, nebo se mu dostane ovladač poprvé do rukou. Tyto Vánoce se v Evropě objeví 27 her pro Wii a 31 pro Virtual Console, včetně Wii Sports – kolekce pěti zcela rozdílných sportů, jež bude v balení u každé konzole, Wii Play – perfektní hry pro vyzkoušení všech úžasných možností ovladače a The Legend of Zelda: Twilight Princess. Podpora „third party" vývojářů bude neméně silná – Need for Speed Carbon, Red Steel, Call of Duty 3 či Rayman Raving Rabbids.

V prosinci si budete moci vybrat z palety 31 titulů pro Virtual Console. Nintendo nabídne 16 klasik, jako Donkey Kong, The Legend of Zelda či velmi oblíbený Mario 64. Dalších 5 her bude na platformu Turbografx (PC Engine) – Bomberman'93 či Super Star Soldier a zbylých 10 klasik poskytne Sega Mega Drive. Nesmí chybět pecky jako Sonic the Hedgehog, Altered Beast, Gunstar Heroes.

[?] Jste připraveni uspokojit poptávku po konzoli v době launche?

[!] Plánujeme rozeslat 4 miliony konzolí celosvětově do konce roku 2006 a další 2 milióny v prvním čtvrtletí příštího roku.



inzerce

www.cz.o2.com

Skoč si pro super mobil

Nokia 6070
cena 1 Kč

LG KG110
cena 1 Kč

Samsung Z230
cena 995 Kč

Sony Ericsson W700i
cena 1495 Kč

Telefónica

Volejte 800 02 02 02

O2

Ceny jsou platné pro minimální měsíční plnění ve výši 2000 Kč.

Playstation 3

Nestane se konzole nové generace od Sony nakonec tím třetím vzadu?

Přestože nás Sony odložením launche PS3 v Evropě na jaro 2007 bodla řádně do zad a ještě otočila nožem, když jeden z jejích představitelů tvrdil, že nám čekání nevadí, stále jsme na magickou mašinku se zářivým nápisem Playstation 3 nezanevřeli. Ono je ostatně obtížné netěšit se na konzoli, která se honosí papírově nejsilnějším výkonem a slibuje obrovskou paletu her, ve které nechybí zlatem lemované názvy Final Fantasy, Metal Gear Solid či Gran Turismo. Sony navíc fouká, ba přímo duje do plachet obrovská základna majitelů konzole současné, i když teď již pomalu minulé generace – Playstation 2. Přes sto milionů prodaných kusů je značně impresivní číslo. A i když se ve světle problémů s uvedením PS3 na trh zdá, že pozice světové konzolové jedničky se zatřásla v základech pod silou minimálně sedmi stupňů Richterovy škály, výsledky ukáže teprve čas.

Bohužel uzávěrka tohoto čísla Doupěte skončila před startem prodejů PS3 v Japonsku stanoveném na 11. listopadu a v USA (17. listopadu), netušíme, jak nákupní horečka dopadla (aktuální informace hledejte na **www.doupe.cz**). Dopředu je ale jasné, že vyrobených 80 000, respektive 400 000 kusů, se vypaří z pultů jak peníze z ČKA. Už před launchem se ale vyrojila spousta nových zajímavých informací od šťastlivců, jimž se dostala PS3 do rukou dříve.

Jak nejspíš víte, PS3 se má po vzoru Xboxu 360 prodávat ve dvou verzích – ta vybavenější disponuje například diskem o velikosti 60 GB nebo čtečkou paměťových karet různých formátů, druhá varianta nabízí disk jen o velikosti 20 GB. Levnější varianta původně neměla navíc obsahovat konektor HDMI sloužící ke kvalitnějšímu propojení s televizí, ale nakonec jím budou disponovat obě verze. Jednotlivé varianty konzolí se od sebe dají rozeznat na první pohled, lépe vybavenou zdobí elegantní stříbrný proužek na vrchní straně přístroje, verze s 20 GB diskem je celá černá. Zajímavě působí informace o možnosti používat i HDD jiných společností, ne jen originál Sony, ovšem výrobce se zříká zodpovědnosti za jakékoliv problémy. Velký disk se vám bude určitě hodit, protože některé hry, třeba už launchové Ridge Racer 7 a Genji, mají umožňovat volitelnou instalaci dat na HDD, což zrychlí nahrávací časy.

Hodně se mluví i o uživatelském rozhraní konzole jménem XMB (XrossMediaBar), které vychází z PSP. S trochou hledání lze najít na internetu oficiální uživatelskou příručku, ale za zmínku stojí, že PS3 nabízí určitou formu multitaskingu, takže budete moci surfovat po internetu a současně poslouchat hudbu třeba ve formátu MP3. Přes XMB si snadno vytvoříte vlastní profil, získáte možnost poslouchat hudbu, pouštět si filmy, prohlížet fotky, stahovat z internetu dema či třeba upravené verze PS1 her pro PSP, a dělat spoustu dalších věcí. Třeba vytvářet virtuální paměťové karty pro ukládání pozic při hraní PS1 a PS2 her.

V nejbližší době se dostane jeden kousek PS3 k otestování i nám, v příštím čísle tedy přineseme další informace a osobní dojmy. Mezitím si můžete hryzat nehty nedočkavostí na březnový evropský launch. Ovšem s určitou dávkou škodolibosti se lze těšit z faktu, že „šťastnější" majitelé PS3 se potýkají s prvním problémem – bez nové verze firmwaru se nedokáží řádně připojit na internet. Nám se podobné drobné obtíže, jež doprovázejí každý nový přístroj, vyhnou. Ovšem nemyslím, že se jedná o zas tak zásadní plus. Jedná velká hranatá papírová krabice s lákavým obsahem nám pod letošním vánočním stromkem jednoduše bude chybět.

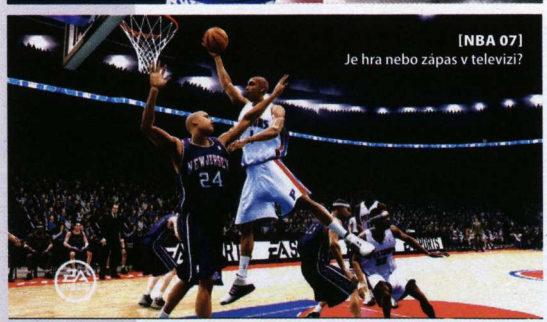
CO NOVÉHO U PS3?

Začal se prodávat v USA a Japonsku
Vyrojila se spousta informací o uživatelském rozhraní
Vlastně se ví spousta novinek o PS3
Když budeme hodní, možná se objeví v redakci :-)

SIXAXIS

Tímto hezkým palindromem (slovo, jenž se čte z obou stran stejně) pojmenovali v Sony nástupce populárního Dualshocku. Už od letošní E3 je známo, že mu budou chybět vibrace, které budou nahrazeny gyroskopickým ovládáním. Po vzhledové stránce se dočkal pouze minoritních vylepšení, po technické se jedná o skok kupředu. Bezdrátový ovladač dokáže díky Bluetooth fungovat až na vzdálenost 20 metrů, a to po dobu 30 hodin, kterou mu dovolí vnitřní akumulátor.

[FIGHT NIGHT ROUND 3]
Už samotný pohled bolí



[NBA 07]
Je hra nebo zápas v televizi?

[RESISTANCE]
Invaze vetřelců je tu zase

[GENJI 2]
Japonský mytologický masakr

nová eXtra Klasika

počítačových her

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

DOPORUČENÁ CENA 199 KORUN ČESKÝCH

NEJLEPŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČEŠTINĚ!

NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY:

Série Nová eXtra klasika se od začátku prosince rozrůstá o čtyři nové tituly, které jistě potěší celou hráčskou obec.

Za bezkonkurenční cenu si tak můžete užít výborné PC hry v profesionální české verzi. Udělejte si radost, vždyť vás to bude stát jen 199 Kč!

I když, kdo by zůstával jen u jedné radosti, když je tolik možností...

HRY, KTERÉ VÁS URČITĚ NEZKLAMOU:

...A MNOHO DALŠÍCH SKVĚLÝCH HER!

WWW.CDPROJEKT.CZ/NXK

CDPROJEKT

Xbox 360

Microsoft se drží v čele a stále zrychluje

Za rok se stane spousta věcí: oslavíte jedny narozeniny, přeženete to při oslavách Silvestra, příroda prostřídá čtyři období, školáci přežijí školní rok a užijí si letní prázdniny, redakce Doupěte zdárně „přetluče" jedenáct uzávěrek, zemědělci sklidí úrodu švestek, Xbox 360 se začne prodávat v ČR… stop, tady zastavíme. Takřka celý rok uplynul od lehce neúspěšného pokusu o celosvětový start prodeje konzole nové generace od Microsoftu. Druhý pokus softwarového giganta prosadit se na trhu interaktivní zábavy se v tyto okamžiky jeví jako značně úspěšný. Počáteční problémy odezněly, herní knihovna bobtná jako kukuřice v mikrovlnce, vývojáři pokročili v odhalování možností konzole, chystají se nové funkce a příslušenství a hlavně, už přes šest miliónů kusů Xboxu 360 našlo své majitele.

Do konce tohoto roku plánuje vedení Microsoftu prodat deset miliónů kusů a svojí částí by měla přispět i Česká republika. U nás se Xbox 360 začal oficiálně prodávat 3. listopadu za doporučenou cenu 8 990 Kč u Core verze a 11 990 Kč za Premium (obsahuje navíc 20 GB HDD, bezdrátový ovladač, headset, Xbox Live Silver Account a HD AV kabel). Kromě toho se ze stáje Microsoftu dostaly na trh hry Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero, Kameo, 99 Nights a Dead or Alive 4. Ještě před samotným startem Xboxu 360 navíc v ČR zlevnily hry od EA a třeba nedávný hit Dead Rising se dá pořídit za cenu o něco přesahující 1000 Kč.

Jedním z kroků, jež by měly napomoci rozšíření Xboxu 360 u nás, se stane kompletní lokalizace her do češtiny. Sice se tohoto zatím-stále-privilegia dočkají jen některé vybrané tituly, ale i tak se jedná o velký skok kupředu. První hrou v češtině se stane barvami hýřící hříčka Viva Piñata od kultovních vývojářů Rare. Trochu nešťastně působí informace o počeštění služby Xbox Live, jež má být hotovo až někdy ke konci příštího roku. V současné době si navíc při registraci služby musíte zvolit jinou zemi, protože ČR v seznamu nenajdete.

Jestliže u nás Xbox 360 teprve startuje, jinde ve světě už našlapuje do nové éry. Jedná se, jak jinak, o Spojené státy, kde Microsoft uzavřel dohodu s několika televizními stanicemi a filmovými studii o distribuci filmů, seriálů a pořadů přes službu Marketplace. Za určitý počet Microsoft Points (přesné hodnoty nebyly oznámeny) bude možné si stáhnout například seriály South Park, CSI nebo Star Trek, záznamy závodů Nascar či bojů UFC, filmy Superman se vrací, Barman navždy, Nacho Libre a další. Do konce roku má být k dispozici přes 1 000 hodin materiálů, z toho minimálně 200 hodin v rozlišení 720p či vyšším.

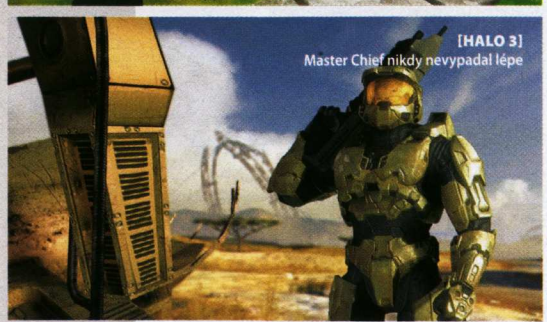
Zatímco televizní produkce nemá být nikterak omezována, filmy se po určitém časovém intervalu znehodnotí. Omezujícím prvkem se stane velikost harddisku, film v kvalitě 720p si ukousne pěkných pár giga. Časem se s největší pravděpodobností dočkáme větších disků, ale v současné době Microsoft nic podobného neplánuje. Digitální distribuce pořadů se určitě později objeví i v Japonsku a Evropě, těžko předvídat, jestli něco podobného bude možné i u nás. Musím přiznat, že myšlenka sledování Ordinace v Růžové zahradě na Xboxu 360 má něco do sebe. Něco podivně zvráceného.:-) Ale hraním Gears of War se rozhodně zabavíte víc.

LEPŠÍ NEŽ V KINĚ

Mechanika Blu-ray rozhodně platí za silnou výhodu konkurenčního PS3. Tedy rozhodně, pokud vlastníte slušnou HDTV a brousíte si zuby na sledování filmů ve vysoké kvalitě. Xbox 360 kontruje externí mechanikou HD-DVD, jenž má být k dostání za cenu kolem 199 dolarů (u nás teoreticky kolem 5 000 Kč). Počkat si ovšem musíte až do ledna 2007. Jestliže vás nový filmový formát nezajímá a chcete jen hrát, na mechaniku zapomeňte. Pro hraní není údajně nutná. Uvidíme, zda se v budoucnosti situace nezmění. Sony tvrdí, že hry pro PS3 využívají obrovské kapacity Blu-ray disků už teď.

[PGR 3]
To opravdu není fotka ze šéfredaktorova auta

[VIVA PIÑATA]
Barevné skotačivé dílko nejen pro děti



[HALO 3]
Master Chief nikdy nevypadal lépe

[MASS EFECT]
Fanoušci RPG nepřijdou zkrátka: příslib proslulých Bioware

CO NOVÉHO U XBOXU 360?

Začal se oficiálně prodávat u nás
Byla slíbena lokalizace her do češtiny
V USA se brzy rozjede digitální distribuce filmů
Vyšlo Gears of War a je to bomba :-)

Nová generace her přichází.

Jump in.

XBOX 360

© 2005 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, Xbox, Xbox 360 a loga Xbox jsou buď registrovanými ochrannými známkami, anebo ochrannými známkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických nebo v dalších zemích.

NABÍDKA, KTERÁ SE NEODMÍTÁ

Doupě s DVD za 23 Kč!

Předplaťte si Doupě za bezkonkurenční cenu!

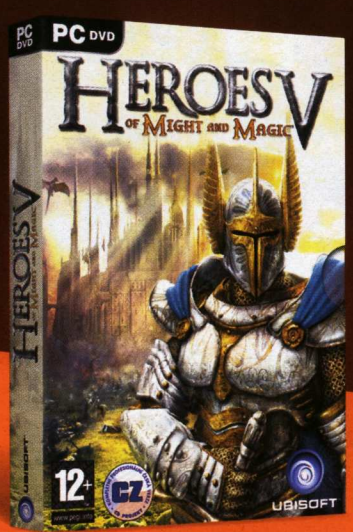
NA 2 ROKY S HROU

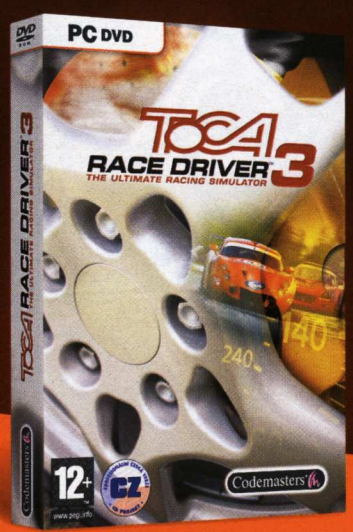
Ušetříte 699 Kč!

Dvouleté předplatné zahrnuje:
22× časopis Doupě
22× 9 GB DVD s plnou hrou
v každém čísle, Heroes of Might & Magic 5, nebo TOCA Race Driver 3

Heroes of Might & Magic 5,
nebo TOCA Race Driver 3..... 999 Kč
22× Doupě s DVD, 22× plná hra.... 500 Kč
(23 Kč za číslo)

Celkem 1499,–





Levnější už to nebude!

Nabídka platí pro všechny, i pro obnovující předplatitele. Cenová nabídka platí do 31. 12. 2006, nabídka dárku (vybrané hry) platí pro prvních 200 předplatitelů. Dárek (vybraná hra) vám bude zaslán do 4 týdnů od zaplacení předplatného.

jen za 99,90 s 9 GB DVD

ZDARMA Totální zábava! Reálné t...

computer press

vydává Computer Press, a. s.
www.cpress.cz

DOUPĚ S DVD ZA 23 KČ

PŘEDPLATNÉ NA 1 ROK 888 Kč

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ

Ušetříte 211 Kč!

Roční předplatné zahrnuje:
11× časopis Doupě, 11× 9 GB DVD s plnou hrou v každém čísle

Jak si Doupě předplatit?

1. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888, pro 2leté předplatné + hra Heroes of Might and Magic 5 slovo DOHMM2 a pro 2leté předplatné + hra TOCA Race Driver 3 slovo DOTRD2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad: DO888! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

2. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíš předplatné.

3. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: na 2 roky za 1 990 Sk, na 1 rok za 1 299 Sk. Kontaktujte: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Měsíc v redakci

KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR

Kromě řádné oslavy narozenin jsem se na přelomu října a listopadu pohyboval pouze ve světě her: práce bylo nad hlavu, každý něco chce, potřebuje, podzim se zkrátka ani letos nezapře. V oslavování ale hodlám pokračovat – na začátku prosince oslaví Doupě druhé narozeniny. Pánové, kolegové, milovníci dobrého čtení, půllitry s sebou!

TOP 3
1. Wii-te, že o vánočním dárku mám rozhodnuto?
2. Arsenal v televizi, Arsenal v Pro Evolution Soccer 6
3. Debaty s Honzou na téma „jak zkracovat článek"

HONZA MORKES
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Invex vtipně zaplnil týden mezi dvěma uzávěrkami, v němž „redaktoři nabírají síly a energii", důsledkem čehož mi ve finálních kapitolách Dark Messiahu značně docházel dech. Obzvlášť když člověk okolo sebe vidí další hry, které zaručeně musí vyzkoušet – Armed Assault, Gothic 3, SC: Double Agent nebo Nepřerušovaný devítihodinový spánek (zatím se mi nepodařilo spustit).

TOP 3
1. Shazování skřetů ze skály
2. Cynické hlášky Xany
3. Článek zůstal (zatím) nezkrácený

KAREL KALIŠ
VEDOUCÍ KONZOLOVÉ SEKCE

Z plného proudu se podzim na pár dní nebezpečně přechýlil v pravou zimu, což lehce počechralo můj zdravotní stav. Musím se ale pochválit, protože i v nejhorších okamžicích jsem nevynechal ani jedinou hodinu ve škole. Co na tom, že je střední a ještě virtuální – ve hře Canis Canem Edit.

TOP 3
1. Gears of War a veselý výlet do Londýna
2. Sam & Max se vrátili
3. Koncert Hooverphonic v Brně

MICHAEL STERN
VEDOUCÍ SEKCE LOADING

Už jsem si myslel, že nastávající podzimní shon kolem školy a kvanta vycházejících her odsune World of Warcraft na vedlejší kolej, ale to by se z temnoty invexového stánku nesměl vynořit Kamil a jako vražedná nemesis mi podsunout klíč k připravované betaverzi. Ba co víc, nikdo z redakce si jej nechce půjčit, abych se nemohl nalogovat do hry.

TOP 3
1. WoW: The Burning Crusade
2. Druhá řada seriálu Battlestar Galactica
3. První absinth po pěti letech

MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Říjen kolem mě proletěl s rychlostí blesku, a než jsem se stačil pořádně otřepat, byl pryč. Nových her jsem stihnul zahrát málo, proto doufám, že mi to nadcházející zimní večery v plné míře vynahradí. Zajímavých titulů je v mém hledáčku více než dost…

TOP 3
1. Díky za přátele
2. Díky za kvalitní filmy
3. Díky za kvalitní hudbu

ALAN JARRAR
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Za posledních šest let jsem nezažil tolik překvapení a zvratů jako za poslední měsíc. Většina z nich nebyla příjemných. Světlými okamžiky pro mě byly drobnosti každodenního života. Ať už se jedná o klábosení s přáteli, poslech hudby či sledování Červeného trpaslíka.

TOP 3
1. Songs From The Labyrinth
2. Pokec s přáteli
3. Dvorek na fildě

DAVID SLÁMA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Těšil jsem se. Fakt jsem se moc těšil, když mi Kamil řekl, že budu recenzovat Neverwinter Nights 2. A přestože to není špatná hra, asi jsem od ní čekal moc. Nakonec se tak nejhranějším titulem stal NFS Carbon, od kterého jsem naopak čekal málo.

TOP 3
1. Diablo, Warcraft 2 a Starcraft s Brood War v jednom balení
2. Na botech s kolečky už skáču přes obrubníky
3. Battle Brno 2 – kdo ví, ví;-)

TOMÁŠ VRÁNA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Tento měsíc na mě zaútočil zákeřný bacil, tudíž jsem musel odvolat hned několik oslav narozenin. Asi si dokážete představit, jak můj nepolitý jazyk trpěl. Chorobu jsem však dokonale vypotil u atmosférické střílečky Alpha Prime.

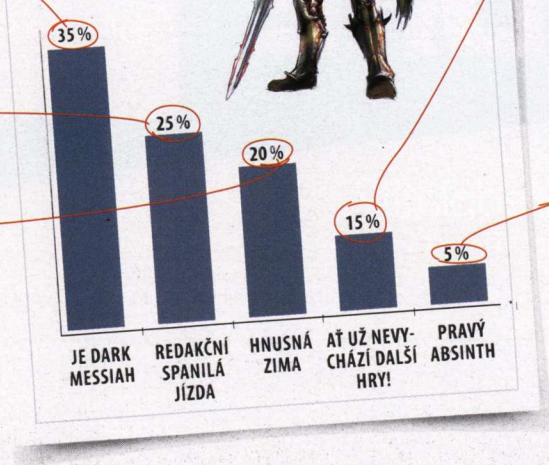
TOP 3
1. Nemoc už mám za sebou (snad)
2. Nikdo neumřel, ani se nenarodil
3. Měl jsem doma 5 zoufalých manželek

O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

1. Velkou debatu vyvolal v redakci Doupěte Dark Messiah. Hádka, zda jde jen o líbivý a jinak nevýrazný produkt, nebo o skvělou akční zábavu, se přenesla i ke kolegům z Computeru. Jejich „odborné zhodnocení": „Vždyť je to v 1 900 × 1 200 neostrý," budiž nám poučením, abychom se příště hádali potichu.

2. Jsme hrozně pracovití. Nechtěli jsme vynechat ani jeden večer, obětovat chvilku času, které bychom mohli věnovat psaní článků či recenzování. A tak trvalo neuvěřitelné dva měsíce, než jsme se v hojném počtu sešli v útulném restauračním zařízení, abychom oslavili… ehm… že je zrovna středa.

3. Stárneme. Nejen že nám běhání do redakčních schodů nejde jako dřív, ale nedělají nám dobře ani náhlé změny počasí či přechod na zimní čas. Poslední dobou byste si redakci Doupěte mohli splést s čekárnou plnou důchodců – všichni reptají, nadávají a netrpělivě vyhlížejí jaro.



4. Zní to obskurně, ale poslední týden před uzávěrkou jsme se modlili k nejvyšším, aby už nevycházely žádné další hry. Zatímco jindy se vedou tuhé boje o každou možnost zrecenzovat zajímavý a očekávaný titul, tentokrát bylo Doupě zaplněné v půlce měsíce a každý redaktor se mlsně oblizoval na pětici různých her, které by si rád vyzkoušel, přičemž každá další mu v jeho listu „co si musím zahrát" dělala strašný bordel.

5. Možná tomu nebudete věřit, ale ti na první pohled slušní, vzorní a spořádání autoři Doupěte při návštěvách restauračních zařízení neřeší aktuální alarmující (!) mezinárodní situaci a potenciální střet kultur, ale mnohem přízemnější pravost či nepravost absinthu. Hanba jim! (Mimochodem – pravý nebyl:-).

LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

ZPÁTKY DO ZBRANĚ!

MICHAEL STERN
vedoucí sekce Loading

Vánoce se blíží, a tak má většina firem plné ruce práce, aby nám svá připravovaná dítka stihla pořádně představit v tom nejlepším světle, než se digitalizovaní caparti konečně vydají na konečnou pouť pod umělý stromeček. Herní společnosti to mají jednoduché – vydají sadu prohlášení složených především ze slov „nejlepší", „největší" a „revoluční" a na nás pak je, abychom odchytili všechna „nej" na filtru soudného rozumu a předložili hráčům skutečný obraz hry. I tento měsíc jsme se o to znovu pokusili a nabízíme našim čtenářům informace z první ruky. Předně jsme důkladně otestovali betaverzi očekávané expanze k World of Warcraft (respektive ona otestovala naši schopnost zůstat celé dny beze spánku), a také se podíváme, jak bude v tradici svých předchůdců pokračovat nový Alone in the Dark. Ovšem vládcem tohoto čísla je monstrózní Bioshock. Proč je nejdiskutovanější hrou současnosti a z jakého důvodu do něj lidé vkládají své naděje? Dočtete se na následujících stránkách.

MÁVÁME VEGETARIÁNŮM, MUSEJÍ USTOUPIT MASOVÉMU TRHU

Když se pokusíme udělat seznam žánrů her, které vyšly v několika posledních letech, vystačíme si s několika málo slovy. Strategie, strategie, nízko-rozpočtová adventura, akce, akce, strategie a (tramtadadá) jedno ztracené, pořádné RPG, na které se fanoušci těší celá léta jako hráčovo doupě na úklid. Kam zmizela žánrová rozmanitost? Odpověď je dětinsky jednoduchá a „herní dědkové" ji mají tendenci neustále omílat – strategie a akce si zahraje každý a tvůrčí firma má již pouhou volbou žánru mnohonásobně vyšší šanci na odbyt, než kdyby stvořila například hardcore dungeon. Ovšem co příznivci hardcore dungeonů? Budou muset donekonečna hrát staré pixelovaté kousky jen díky tomu, že jsou v menšině a nevyplatí se pro ně programovat? Osobně mě mrzí zejména vymizení vesmírných simulátorů takových, jak je definovaly série Wing Commander nebo Freespace. Jistě, je zde galaktický opus jménem X, ovšem ten se svým pojetím již stal také pouhou freeformovou 3D akcí s tím rozdílem, že se neodehrává na zemi, ale ve vakuu.

Je velkou škodou, že se doposud nikdo nepokusil vytvořit skutečný vesmírné válečný simulátor ve formě online hry. Stačí si to představit: Hráč sedí s joystickem v ruce před LCD obrazovkou noříci jej do temného vzduchoprázdna, na hlavě má headset a poslouchá rozkazy velitele letky. S dvacetičlenným týmem na pravoboku se chystá zaútočit na obrovský nepřátelský křižník, dostává povel k odklonění se z kurzu a rozstřílení generátoru štítů. Proč se online hry omezují pouze na pozemní a především fantasy světy, když by bossové klidně nemuseli být dvouhlavými drakopsy, ale stejně dobře by se dali transformovat ve vesmírné lodě a stanice s nejrůznějšími druhy obrany, subsystémy k vyřazení / ovládnutí apod. Můžeme jen doufat, že se někdy někdo v záchvatu odvahy pokusí odpoutat od zaběhnutých trendů a budeme konečně moci oprášit zarezlé joysticky. A beze všeho by se onen mesiáš mohl jmenovat World of Starcraft.

SPECIÁL

18 CROSSFIRE
PC | XBOX 360

19 THE SIMS 2: IN SEASON
PC

20 POSTAL 3
PC

20 RIDGE RACER 7
PS3

21 THE SETTLERS VI
PC

22 ROGUE WARRIOR
PC | PS3 | XBOX 360

24 SINKING ISLAND
PC | NDS

25 METROID PRIME 3: CORRUPTION
WII

26 THE EYE OF JUDGMENT
PS3

28 ERAGON
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX | XBOX 360 | NDS | GBA

PREVIEW

34 BIOSHOCK
PC | XBOX 360

40 WORLD OF WACRAFT: BURNING CRUSADE
PC

42 ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION
PC | PS3 | XBOX 360

44 HALF-LIFE 2: EPISODE TWO
PC | PS3 | XBOX 360

[21] THE SETTLERS VI

Návrat ke kořenům série
| PC |

[22] ROGUE WARRIOR

Vojenská akce od tvůrců Oblivionu
| PC | PS3 | Xbox 360 |

[34] BIOSHOCK

Nejočekávanější hra pro PC
| PC | Xbox 360 |

[40] WOW: BURNING CRUSADE

Hráli jsme ho!
| PC |

CROSSFIRE

Trendy necloumají pouze světem předražené značkové módy, ale také počítačovými hrami. Zatímco před léty zapustily do herně úrodné země kořeny stealth akcí díky masovému úspěchu Splinter Cell, dnes jsou v kurzu kooperativní akce. Koncept založený na přepínání mezi dvěmi postavami s velkou pompou představil nejprve očekávaný titul Kane & Lynch od autorů uznávané série Hitman, posléze se jej chytila připravovaná střílečka Army of Two a dokonce i český (bohužel odkládaný) okultní thriller Voodoo Nights. Dalším chilli kořením, které má zpestřit guláš akcí budoucnosti, se stane multiplatformová sonda do prostředí elitních vojenských agentů, Crossfire. Ta si klade za úkol pohltit nás jednak svou neotřelou hratelností, ale rovněž takřka dokonalým využitím moderních technologií. Vydavatelská společnost Eidos slibuje, že titul nejprve vyždímá hardware Xboxu 360 do posledního plošného spoje a až poté zaútočí na osobní počítače. O masivním útoku na vizuální smysly vypovídá i první uveřejněný obrázek ze hry.

INFO

[Žánr] Kooperativní akce
[Výrobce] Pivotal Games
[Vydavatel] Eidos
[Homepage] www.crossfirethegame.com
[Datum vydání] Červen 2007

PLATFORMA: PC, XBOX 360

[XBOX 360] Grafika konzole od Microsoftu má stále kam jít

Crossfire zavede hráče do rušných válečných zón Sibiře, Jižní Ameriky a Afriky. Ačkoliv v partituře misí budou hrát první housle mohutné výbuchy a destrukce všeho druhu, politická situace vyžaduje maximální ututlání a anonymitu prováděných sabotáží. Proto jsou do akce vyslány hráčovy personifikace, dvojice speciálních agentů americké tajné služby. Ti jdou do boje inkognito na vlastní pěst bez jakékoliv podpory domácí agentury, což prakticky definuje herní náplň – budeme si muset vystačit sami, odříznuti v nepřátelském prostředí s omezenými zásobami ničivého vybavení. Identita agentů neexistuje, jména neexistují, budeme jen bezejmennými náboji v dělové hlavni politických intrik.

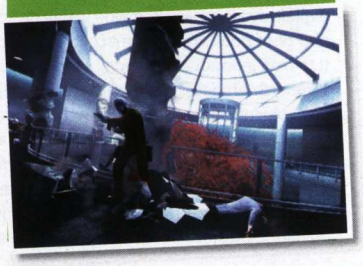
Autorem hry je zaběhnuté vývojářské studio Pivotal Games, které si téma válečných akcí osvojilo svou dlouholetou sérií Conflict. V ní také tvůrci použili přehledný a sofistikovaný systém ovládání vícečlenného týmu, který nyní hodlají ořezat tak, aby se co nejlépe hodil pro aktuální dvojici agentů. Hráč mezi nimi bude volně přepínat, přičemž spolupráce se stane primárním předpokladem k úspěšnému dokončení misí. Začneme s jedním agentem střílet do vzduchu, aby se nepřátelé rozutekli do krytu, kde již ale číhá druhý parťák? Fantazii operující se vzájemným krytím a nastražováním pastí se meze nekladou.

Přestože styl Crossfire bude založen na taktice, střelba by neměla ustat ani na chvíli. Hráč si navíc bude moci zastřílet nejen do věrně animovaných protivníků, ale také do plně zničitelného prostředí poplatného novému hardwaru. Ředitel vývoje firmy Eidos, Darren Barnett, říká: „Jsme schopni zužitkovat sílu konzole Xbox 360 v mnoha rozdílných oblastech jako například při použití novogeneračních technik osvětlení, návrhu zničitelného prostředí a rozšíření herního konceptu do multiplayeru využívajícího službu Xbox Live!" --MS

TOP3
- Spolupráce dvou vojáků
- Špičkové technické zpracování
- Kooperativní multiplayerové módy

KOOPERATIVNÍ HRA – NOVINKA, NEBO RECYKLÁT?

Stále více her se v současnosti chlubí kooperací dvou chrabrých hrdinů, kteří se vzájemně podporují a řeší situace zabývající se zužitkováním světových zásob zinkových rakví. Lze však mluvit o revoluci v herních žánrech? Akcí založenou na ovládání vícečlenné jednotky byli již přece například i čeští Hidden & Dangerous. Nyní se koncept pouze zužuje na menší počet ovládaných postav a do popředí se dostávají moderní efekty se špičkovou grafikou. Opravdu tedy budeme uzemněni zcela novou, neotřelou hratelností?



[DROBKY]

KONEC TVŮRCŮ EL MATADORU

Po dlouhých měsících spekulací byl oficiálně potvrzen rozpad brněnského týmu Plastic Reality Technologies. Potvrdil ho jednatel společnost Petr Smílek v rozhovoru pro web Vision. Vývojáři se potýkali s finančními problémy i v průběhu vývoje, což nakonec vedlo v plánovaný přesun větší části tvůrců do Illusion Softworks. El Matadora (recenzi najdete v Doupěti 9/06) tak dokončovali pouze čtyři lidé. Plastic Reality Technologies vznikl v roce 2000 a na svědomí má mimo jiné logickou hříčku Loco Commotion a strategii ve stylu Commandos Korea: Forgotten Conflict. *Zdroj: Vision, Tiscali*

SIMS 3, SIMCITY, DALŠÍ ROAD RUSH

Největší světový vydavatel Electronic Arts se rozhodně nenechává ukolébat svou pozicí. Na nedávné konferenci pro investory ohlásil pokračování známých sérií. V případě nového dílu SimCity či motorkářské legendy Road Rash se jedná o oživení v poslední době opomíjených značek. Naopak do kategorie očekávaných ohlášení patří třetí díl Sims (vyjde asi v roce 2008), další hry na motivy Pána prstenů či next-gen pokračování efektní akce Black.

Zdroj: Eurogamer

SINFULL NIGHT – NOVÁ ČESKÁ ADVENTURA

Začínající tým českých vývojářů sdružených pod jménem Prohibited ohlásil přípravu „horové RPG adventury" Sinfull Night. Zasazena bude do ponurého města, v němž řádí záhadná choroba. Hlavní hrdina není odhodlaný amatérský bakteriolog, na místě zkázy však hledá jedinou osobu, na níž mu na světě záleží. Cesta za ní by měla být naplněna kopou hádanek, rozhovorů i nelehkých soubojů. Nejlepší zpráva na konec – Sinfull Night má vyjít jako freeware v prvním čtvrtletí příštího roku.

Zdroj: Homepage

MOLYNEUX JE NADŠEN WII

„Strašně rád bych se jím zabýval," tak mluví ředitel Lionhead Studios, Peter Molyneux, o konzoli Wii ve velkém rozhovoru pro server CVG. Podle něj je obrovskou výzvou pro každého designéra vymyslet smysluplné využití revolučního ovladače, které jde daleko za hranice konvenčního „tlačítko X bude znamenat toto, tlačítko Y něco jiného". V současné chvíli však má plné ruce práce s jinou next-gen konzolí – Xboxem 360. Po odkoupení jeho společnosti Microsoftem na něj připravuje pokračování Fable a s největší pravděpodobností další, dosud neoznámenou hru.

Zdroj: Computer and Video Games

THE SIMS 2: IN SEASON (SPEKULATIVNÍ NÁZEV)

Když kdysi někdo vymýšlel rčení o dojení krávy, dokud dává mléko, ještě netušil, že si jej vezmou na paškál počítačové hry. V případě fenoménu The Sims, jakožto nejprodávanější série všech dob, je nutné krávu transformovat ve vysokoproduktivní mlékárnu zásobující stát střední velikosti. Čtvrtý a zatím poslední datadisk se sotva ohřál v obchodech, a jelikož nijak neslevil z vysoké laťky kvality, zaměstnanci firmy Maxis nenechávají vychladnout nákupní výheň a pracují na dalším rozšíření. Náplň je zřejmá, Simáci nyní budou moci opustit své domovy a vydají se provádět atraktivní činnosti spojené se všemi čtyřmi ročními obdobími. Sporný je pouze název – ten uvedený v nadpisu článku se na chvíli objevil v seznamu her na oficiálních stránkách Electronic Arts, nicméně záhy byl stažen a ostře dementován.

Expanze se bude zabývat především volným časem hráčových virtuálních dítek. V zimě se budou koulovat, sjíždět sníh na saních nebo například brusit. Jaro s sebou nese romantické procházky v jemném dešti, které se náramně hodí k navazování nových známostí. V létě budou Simačky i Simáci například pečovat o zahrádku a pěstovat kytky (využitelné třeba k podarování rodinných příslušníků a následnému zvednutí statistik), naproti tomu na podzim se z garáže vytahují hrábě a na řadu přichází úklid. Datadisk samozřejmě nabídne i rozličné cíle herního snažení. Budeme mít například za úkol vyšlechtit exotické druhy ovoce, a pokud si budeme moci dovolit vlastní jezírko, otevírají se nové obzory při soutěžení, kdo chytí táákhle velkou rybu. Datum vydání nelze nijak odhadnout, neboť Maxis dosud existenci hry popírá. Avšak reklamní leták přibalovaný k poslednímu rozšíření The Sims 2: Pets je spolu s uniklým názvem dosti výmluvným důkazem o existenci pokračování fenoménu. --MS

TOP3

- Netradiční aktivity
- Čtyři rozdílná roční období
- Nové herní úkoly

INFO

[Žánr] Sociální strategie
[Výrobce] Maxis
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage] thesims2.ea.com
[Datum vydání] 2007

PLATFORMA: PC

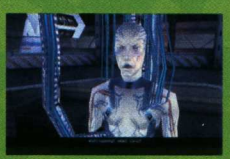
TOP 10

ODMĚN ČEKAJÍCÍCH NA HERNÍ HRDINY

Hrajeme pro radost a pocit z osobitého zážitku, jež dokáže herní zábava zprostředkovat. Lhali bychom však, pokud bychom popřeli motivační význam mnoha příjemných odměn na konci hry. Láká nás záchrana světa, ale existují i sladší odměny. Přesvědčete se o tom v našem žebříčku TOP 10.

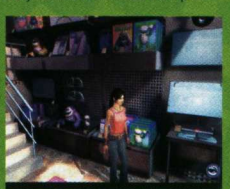
[1] PRINCE OF PERSIA – PRINCEZNA

Kdybychom byli neurvalí výrostci, řekli bychom o blízkovýchodním aristokratovi něco pepřného. A jelikož jimi jsme, můžeme rovnou konstatovat, že princ je děvkař. Záchrana království? Kdepak vážení, princ přeskakuje po plošinkách hnán silou hormonů, aby na konci dosáhl své vyvolené! Je jedno, jestli je to bezejmenná princezna, Kayleena nebo Farah.



[2] DEUS EX – VLÁDA NAD SVĚTEM

Kdo se prokousal až ke konci tohoto cyberpunkového thrilleru, byl postaven před volbu tří naprosto odlišných zakončení. Pokud hráč splynul s umělou inteligencí Helios, mohl se stát díky informačním systémům neomezeným vládcem. Monitorovat každý elektronický impuls, manipulovat vládami, brouzdat zdarma erotickými stránkami… Co víc si přát?



[3] DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY – OTÁZKY

Putování mladé Zoe je jedním velkým snem, ve kterém přecházíme mezi naším a magickým světem. Kdo je zlým padouchem v celém příběhu a jak se vlastně chystá narušit vratkou rovnováhu obou říší? Přesně to jsou otázky, kterými nás adventura v dramaticky useknutém konci odmění. Nezbývá než smutně čekat na další díl.

[4] SILENT HILL 2 – PSYCHICKÁ TRYZNA

Hráč se celou hru protlouká bizarním prostředím, aby našel svou milou, a kruté zakončení mu vmete do tváře, že je mrtvá a on sám mohl být vrahem. Nebo je to jenom blouznivá dedukce nemocného svědomí? Tak či onak, série Silent Hill nabídne hráči po jejím pokoření pořádně hutný materiál k přemýšlení.

[5] MMORPG – NEKONEČNO

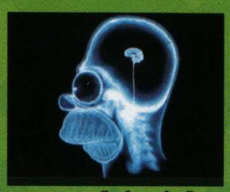
Kdo si někdy zkusil zahrát jakékoliv online RPG, poznal, že zatímco závislost na klasické hře obvykle končí s jejím pokořením, online titul prakticky žádný konec nemá. Nainstaluje-li hráč MMORPG, bude za odměnu hnán nekonečnou poutí za vyšším levelem, lepším vybavením nebo jen za novými zážitky s kamarády.

[6] DEFCON – ZNIČENÍ CIVILIZACE

Šťastné konce nejsou v módě. Chce hráč zvítězit v novodobé multiplayerové hříčce, která simuluje nukleární válku? Pak musí atomovou hlavicí zasáhnout co nejvíc civilistů. Pokud vyhraje, stane se virtuálním Stalinem a Hitlerem v jednom. Kdo se dívá na etickou stránku, když je to v počítačové formě neskonalá zábava?

[7] THE ELDER SCROLLS: OBLIVION – MEZINÁRODNÍ CITOSLOVCE „MUÁÁÁ!"

Do koho se Oblivion skutečně zakousl, ten nemohl polevit, než splnil veškeré nepovinné úkoly, obstaral si to nejodolnější brnění a nejsmrtonosnější zbraně tohoto ohromného RPG. Není lepší odměny, než si po takovém výkonu pořádně zařvat „muáá!"



[8] REDAKČNÍ UZÁVĚRKA – ZDRAVÝ ROZUM

Zachránit svět? Zavřít brány pekla? Pche! Redaktor je každý měsíc vystaven mnohem větší výzvě – uzávěrce. Argument, že za ni dostane peníze, není opodstatněný, my to děláme kvůli té slastné chvíli, kdy nás po vydání čísla odlepují křídla múz od těžkého hoře materiálního světa, alkoholoví démonci si kopají své tunýlky hlavou a mozek se pomalu ustaluje na ukazateli „normální" (ano, tento článek je psán v době vrcholící uzávěrky :-).

[9] FALLOUT 2 – GECK

Když vám na zahradě vyroste zmutovaná kytka, se kterou si popovídáte lépe než s vlastní tchýní, a po ránu zakopnete o sousedovu upadlou ruku, tak je to zatraceně důrazné varování, že vaši nukleárním spadem poznamenanou vesničku může zachránit zařízení zvané Garden of Eden Creation Kit. Podaří se vám ho získat?

[10] MARIO – PRINCEZNA PEACH

Peach, princezna Muchomůrkového království, je typickým příkladem dámy v nesnázích, která stačí k rozpohybování velkého boje hrdinů proti zlotřilým padouchům. Záchrana princezny postačila knírátému Mariovi jako záminka k sáhodlouhému poskakování ve většině jeho her. Je téměř jisté, že trable Peach jen tak neopustí a chudák Mario ji bude muset zachraňovat donekonečna.

POSTAL III

Některé hry musí hráče lákat složitými příběhy a nejmodernější grafikou. Jiným stačí, aby nám daly do ruky mačetu, postavily před nás zástupy těl, mezi jejichž hlavní dovednosti patří umění krvácet, a spustily vodopád brutality. Mezi tuto skupinu spadá také dvoudílná série Postal, jež byla po herní stránce ryze průměrná, ale svou kontroverzností se zapsala do dějin. Původní vývojářská společnost Running With Scissors před nedávnem vydala tiskové prohlášení, kterým potvrzuje práce na třetím dílu, jenž má být pojat o poznání velkoryseji a násilí v něm bude hrát pouze vedlejší roli. Ovšem jak známe z filmů, vedlejší herec svým výkonem mnohdy zastíní hlavní hvězdu.

Postal III vzniká ve spolupráci s ruským týmem Akella (Sea Dogs, Metalheart, Disciples III), přičemž vývojáři hodlají využít svých zkušeností při tvorbě rozsáhlého, otevřeného světa. Ústřední hrdina, archetyp burana od kosti Postal Dude, se bude podobně jako ve druhém díle procházet po ztřeštěném městě a plnit nejrůznější úkoly. Nyní si mezi nimi bude moci volně vybrat a dokonce i zvolit, jak se postaví k jejich řešení. Tvůrci se vždy bránili označení hry jako šiřitele násilí tím, že hra je násilná pouze do té míry, jak násilnou ji chce mít hráč. Ačkoliv byla tato myšlenka původně postavená dosti na vodě, nyní by se skutečně měla přerodit ve skutečnost. Řadu situací půjde vyřešit po dobrém, ovšem nabízí se otázka proč, když bude kolem tolik nástrojů k brutálnímu odpravení obyvatel.

INFO
[Žánr] Brutální akce
[Výrobce] Running With Scissors / Akella
[Vydavatel] Zatím není
[Homepage] gopostal.com
[Datum vydání] 2. čtvrtletí 2008
PLATFORMA: PC, XBOX 360

Nové virtuální řádění představí společenskou satiru a politicky nekorektní násilí v enginu Source zděděném po Half-Life 2. Všechny postavy včetně animací jejich smrtí budou nesnímány technologií motion capture. Můžeme se těšit na řadu známých osobností, od politiků po modelky pózující pro pánské časopisy. Jelikož však Postal III nevyjde dříve než v druhé polovině roku 2008, není vůbec jisté, zda bude grafika držet krok s budoucími tituly. I kdyby byl třetí díl opět pouze relativně nevzhlednou hříčkou, obecenstvo díky zvrhlému obsahu jistě nalezne. „Věřím, že ve spolupráci s Running With Scissors bude Postal III tou nejnemocnější a nejšílenější hrou ze všech!" dodává producent týmu Akella, Andrew Belkin. --MS

TOP3
- Otevřená hratelnost
- Mírové řešení úkolů
- Nová porce virtuálního násilí

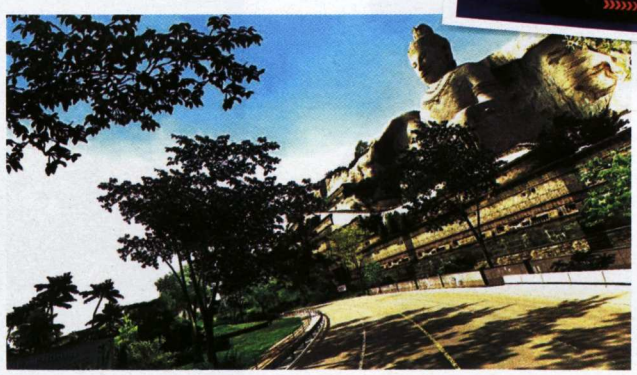
RIDGE RACER 7

Co start nové konzole, to nový Ridge Racer. Ani launch PS3 se proto neobejde bez nového pokračovatele série. Přestože Ridge Racer 7 staví na mechanismech svých předchůdců (skvělé arkádové hratelnosti založené na driftování a báječné grafice, která ždímá možnosti nové platformy na maximum), obojí servíruje v odlišné podobě. V případě hratelnosti půjde o neobvyklé spojení části pro jednoho hráče s multiplayerem, grafika by zase měla nabídnout podívanou jen těžko srovnatelnou s konkurencí. Potenciál hardwaru PS3 byl plně využit k vytvoření skutečného pocitu rychlosti a propracování jednotlivých vozů k dokonalosti, zatímco u jiných her velkou část výkonu pohlcuje fyzikální model.

Hlavní z avizovaných novinek se týká pojetí kampaně. Jak jsme naznačili už v předchozím odstavci, mizí striktní rozdělení single- a multiplayerové části hry. Herní svět je tentokrát zasazen do fiktivní země Ridge State, kde jsou si všechny módy rovny. Navíc jsou mezi sebou jednotlivé herní režimy propojeny bodovým systémem. Za každé vítězství získáváte body, které určují vaše postavení na žebříčku. Během hraní budete muset projít klasickou cestou zelenáče, který objíždí slabší podniky a sbírá body stylem „méně, ale častěji", abyste nasáli potřebné zkušenosti a mohli zkusit štěstí v náročnějších závodech. S každým zářezem na volantu se vám samozřejmě zpřístupňují nové vozy a tratě, což se shodně děje také u soupeřů. S přibývajícími zkušenostmi roste jejich síla a na jezdce jsou kladeny stále větší nároky.

Spolu s postupem „kampaní" vám budou přibývat na konto peníze, které můžete proměnit v některé z vylepšení vašeho plechového miláčka. Jde o klasický tuning – hrabat se můžete jak ve „střevech" (zvýšení výkonu motoru apod.), tak v zevnějšku (přestříkání laku atd.). Že nepůjde o žádnou „přidanou hodnotu", ale o plnohodnotnou součást hry, by nás mělo přesvědčit číslo 375 000. Přesně tolik kombinací umožní jednotlivé součástky. Přímo na trati by měly čekat změny spíše kosmetického rázu. Princip zůstává nedotčen: v dlouhých zatáčkách budete smykovat kvůli nabíjení nitra, na rovinkách se jej budete snažit použít a předjet soupeře. Tentokrát však povede k cíli hned několik cest – nový systém nitro-boostu (umožňující spojení všech tří zásobních lahví v jedno velké zrychlení) by měl umožnit v daleko větší míře taktizování. Budete stejně jako minule nitra využívat okamžitě po jeho nabití, nebo si ho budete šetřit a všechny protivníky předjedete až na cílové pásce? --MD

TOP3
- Skvělá arkádová hratelnost
- Možnost tuningu vozidel
- Atraktivní grafika



INFO
[Žánr] Závodní arkáda
[Výrobce] Namco Bandai Games
[Vydavatel] Namco Bandai Games
[Homepage] namco-ch.net/ridgeracer7/index.php
[Datum vydání] 21. 11. 2006
PLATFORMA: PS3

TOP3

- Návrat k prvním čtyřem dílům série
- Puntičkářská 3D grafika
- Nebude klasickou RTS

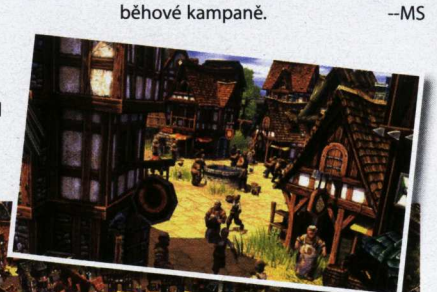
THE SETTLERS VI

V nedávné době proběhlo internetem pojednání o francouzské vojenské historii, jehož závěrem byla myšlenka, že jít do války bez Francie je totéž, jako vyrazit na lov jelena bez xylofonu. Jednu výraznou zásluhu však zemi smradlavých sýrů a voňavých vín upřít nelze. Její přední producent her Ubisoft se snaží naslouchat skalní hráčské obci a nádavkem udržuje při životě staré, legendární série. Naposled se v přepychových kancelářích řešil osud německé ságy Settlers. Jelikož se hráčům mnohem víc líbil nedávný remake druhého dílu nazvaný The Settlers II: 10th Anniversary (zatímco regulérní pátou instanci s podtitulem Heritage of Kings smetla sprška kritiky), Ubisoft se ve spolupráci s německými vývojáři z Blue Byte rozhodl o návratu ke kořenům.

Heritage of Kings se až příliš odchýlil od původního modelu středověké budovatelské strategie, ve které musel hráč nejdříve vybudovat složitou infrastrukturu výroby surovin a až poté se dostal k budování armády. Hra se jednoduše stala tuctovou strategií v reálném čase, byť ověnčenou epickým vyprávěním. Tomu bude nyní konec! Šestý díl si ponechá pouze realistickou grafiku s příchutí typicky německého perfekcionismu, ovšem jinak bychom již měli v každém coulu hry poznat staré dobré Settlery. „Naše vývojářské studio v Düsseldorfu má pro Settlers VI jasný cíl: stvořit tu nejlepší hru celé série," říká Odile Limpach, ředitel pobočky firmy Ubisoft pro Německo a Rakousko.

Šestý díl se bude odehrávat hned v několika tématických prostředích, přičemž autoři nyní kládou důraz především na budování a opevňování říše plné rozlehlých měst s mnoha vzájemně provázanými budovami. Potřebuje hráč dřevo? Pak je nutné vyhnat na louku lesníka, pokácet vyrostené stromy a odnést je na pilu. Nicméně náplní nebude jen dělnická otročina – v roli krále povedeme svůj národ k vyšším cílům napínavé příběhové kampaně.

--MS

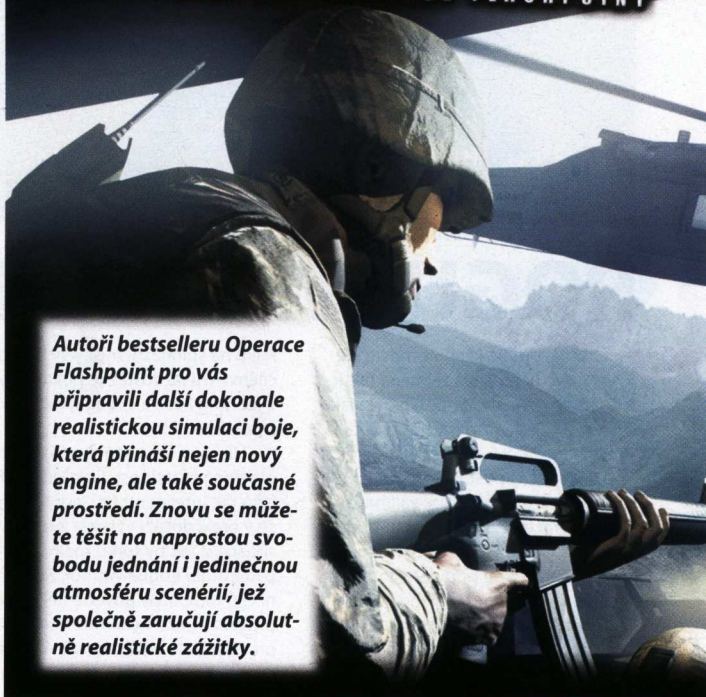


INFO

[Žánr] Válečně-budovatelská strategie
[Výrobce] Blue Byte
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage] Zatím není
[Datum vydání] 2. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC

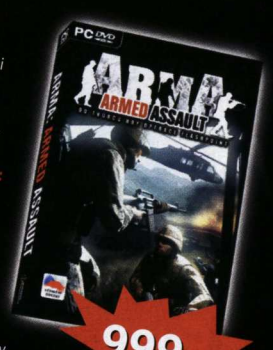
ARMA
ARMED ASSAULT
OD TVŮRCŮ HRY OPERACE FLASHPOINT



Autoři bestselleru Operace Flashpoint pro vás připravili další dokonale realistickou simulaci boje, která přináší nejen nový engine, ale také současné prostředí. Znovu se můžete těšit na naprostou svobodu jednání i jedinečnou atmosféru scenérií, jež společně zaručují absolutně realistické zážitky.

"Spatříte-li záblesk, je už pozdě!"

- **Rozsáhlý pěchotní arzenál:** Sžijte se s některou ze 30 dostupných zbraní
- **Bojujte ve vzduchu, na souši i nad vodou:** K dispozici máte 30 moderních bojových dopravních prostředků
- **Vedení a velení:** Proveďte svou jednotku žárem bitvy
- **Naprostý válečný realismus:** Vyzkoušejte si technologii, která slouží při výcviku skutečných vojáků
- **Rozlehlé bojiště s plochou 400 čtverečních kilometrů:** Ponořte se do dynamicky simulovaného světa kypícího životem
- **Masové bitvy více hráčů:** Vrhněte se do bojů v celé řadě on-line herních režimů
- **Hra pro jednoho:** Projděte kampaní, vydejte se na některou z misí nebo si prostudujte encyklopedii vybavení
- **Sestavte si vlastní mise:** Navrhněte si vlastní scénáře hry pro jednoho i více hráčů s pomocí vestavěného editoru misí



999 Kč

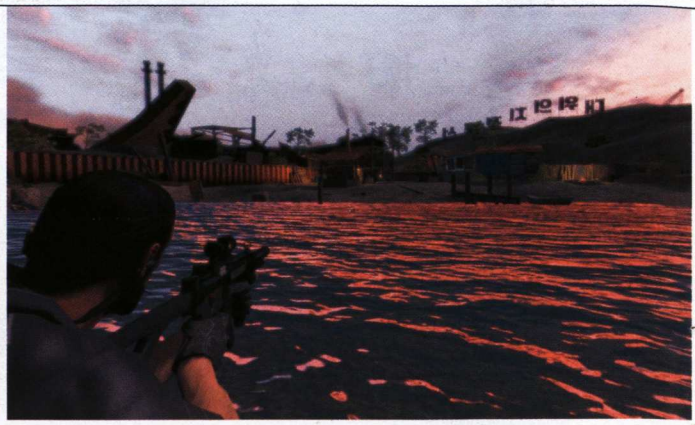
Vychází 10.11.2006 s českými titulky

idea GAMES · Bohemia Interactive · POWERED BY gamespy

www.arma.cz

Copyright © 2006 Bohemia Interactive a.s. Všechna práva vyhrazena. "Armed Assault" a "Virtual Battlespace" jsou obchodní známky Bohemia Interactive a.s. Vyvinula společnost Bohemia Interactive a.s. Vydává Bohemia Interactive a.s. Tento výrobek obsahuje softwarovou technologii v licenci od GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. GameSpy a znak "Powered by GameSpy" jsou obchodní známky GameSpy Industries, Inc. Všechna práva vyhrazena.

inzerce »



ROGUE WARRIOR

Zombie je společností, která proslula zejména taktickou akcí Spec Ops, jež jako jedna z prvních uchvátila hráče hardwarově akcelerovanou grafikou a která nás postavila do role týmu prokousávajícího se velmi zajímavě navrženými misemi. Zde tomu bude podobně, ba co víc, Rogue Warrior je vyvíjen na základě populárních novel Richarda Marcinka, bývalého velitele jednotek Navy SEALs. Marcinkovy zkušenosti a styl se nepromítnou pouze do drsných hlášek členů komanda, kteří se mají chovat jako skuteční lidé a ne anonymní šablony vojáků, ale také do příběhu. Ten rozvine současnou napjatost mezi Severní a Jižní Koreou do fiktivní roviny, ve které na sebe oba státy tvrdě zaútočí. Naneštěstí se v době vypuknutí války vyskytovala na nepřátelském území jednotka mariňáků na špionážní misi, jejichž jediným cílem nyní je, dostat se pokud možno v jednom kuse a s fungujícím srdcem z pekla konfliktu.

Hlavním lákadlem hry se má stát otevřená hratelnost. Elitní Navy SEALs jsou tak inteligentními jednotkami, že se v praxi dokáží vysekat z jakékoliv situace, a tak by tomu mělo být i v případě titulu Rogue Warrior. Ke splnění cílů mise vždy povede několik cest, přičemž využít nyní můžeme jednak prostředí, ale také počítačem řízené spolubojovníky. Velkým příslibem je rovněž kooperativní kampaň, kdy si to s umělou inteligencí budeme moci vyřídit po boku několika živých přátel. Kam nás tažení po Koreji zavede? Návrh prostředí má být co nejpřitažlivější. Hráč se svým komandem projde v pátrání po nukleárních hlavicích počátečními ponorkovými doky a pak se přesune do továrny na rozebírání obrovských starých křižníků.

Jak hru dále charakterizovat? Třeba jako nápaditou vojenskou akci využívající engine Unreal 3 spolu s revolučním generováním multiplayerových map, takže ty již nyní nebudou nikdy stejné. Rogue Warrior rozhodně slibuje zaujmout nejen militaristy!

--MS

INFO

[Žánr] Vojenská akce
[Výrobce] Zombie
[Vydavatel] Bethesda
[Homepage] www.bethsoft.com/games/games_roguewarrior.html
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

TOP3
- Nový přístup k žánru
- Kooperativní kampaň
- Revoluční multiplayerové mapy

[VYNALÉZAVOST]
Betonové zátarasy? Šňůra s prádlem jako kryt plně postačí!

[DROBKY]

VÝVOJÁŘI, NEPRODÁVEJTE SVÉ ZNAČKY!

David Doak z týmu Free Radical Design důrazně doporučuje nezávislým vývojářům neprodávat práva na své hry. „Pokud bychom neměli své značky, jsme dávno mimo hru," říká zástupce týmu, který se proslavil zejména úspěšnou PS2 sérií TimeSplitters. Dodává, že pokud vývojáři nevlastní práva na vyvíjenou hru, umožňuje to vydavateli kdykoliv tým vyměnit a předat hru jiným tvůrcům. Herní historie zná několik podobných případů od Tomb Raidera, přes Championship Manager, po českou Operaci Flashpoint.

Zdroj: Gamesindustry.biz

RIDGE RACER 7 PRO PS3 JE BOMBA!

Díky japonským kolegům z Famitsu už máme předběžnou představu o kvalitě tzv. launchových titulů PS3. Z první várky her je jednoznačně nejlepší Ridge Racer 7, který si od prestižního japonského magazínu odnesl absolutní hodnocení (40/40). Špatná není ani střílečka Resistance: Fall of Man, která získala celkově 33 bodů. Jen o bod méně v součtu názorů čtyř recenzentů obdržela akce s robotickými mechy Gundam: Target in Sight.

Zdroj: Eurogamer

FILM A HRA V JEDNOM?

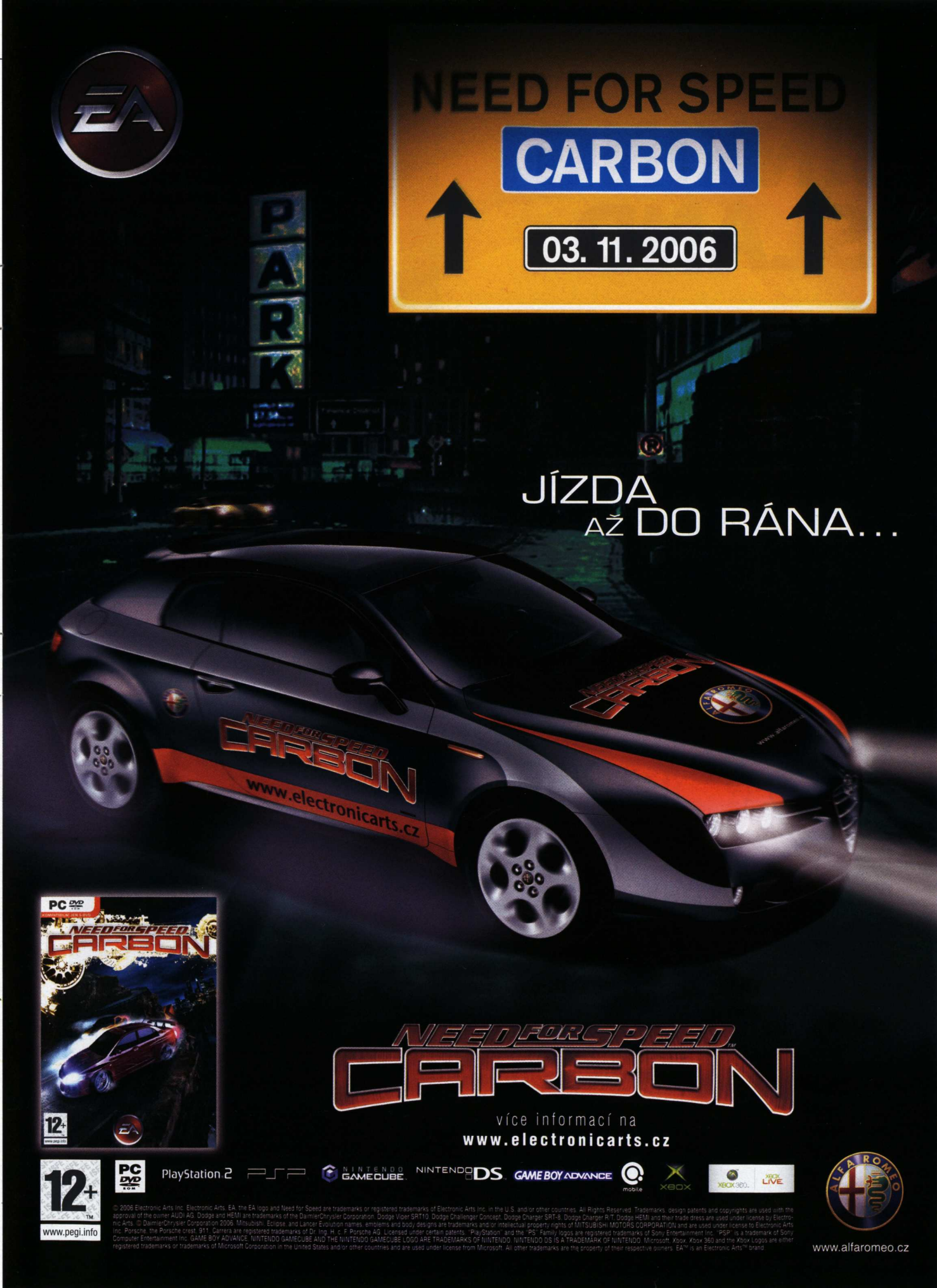
Tvůrci skvělé a originální série Oddworld (Abe's Oddysee a další) se vrací do herního průmyslu! Ovšem jen částečně – jejich nový projekt, Citizen Siege, bude totiž počítačově vytvářeným filmem i hrou dohromady. Ambiciózní plán popsali vývojáři dosti neurčitě; obecnými frázemi a vírou ve vytvoření nového žánru. První reakce vydavatelů po uzavřených prezentacích jsou ale prý pozitivní. Ať už první filmohra dopadne jakkoli, jde rozhodně o zajímavý (byť riskantní) nápad.

Zdroj: Eurogamer

DALŠÍ JUICED, MX A TITAN QUEST

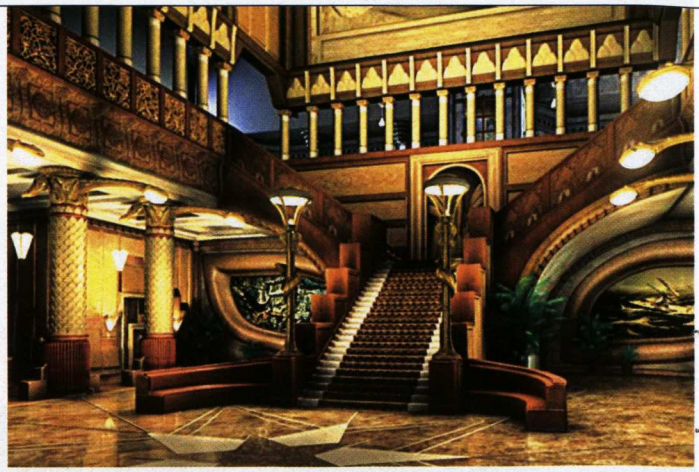
Na tiskové konferenci, na níž se THQ chlubil se svými výsledky (68% nárůst obratu, 12,6 miliónů zisku), přišla na přetřes také budoucnost známých značek vydavatele. Chystají se samozřejmě pokračování! THQ připravuje už na první čtvrtletí datadisk pro RPG Titan Quest, do konce roku 2007 by pak měly světlo světla spatřit plnohodnotná pokračování závodních her Juiced a MX. Vzhledem k velkému úspěchu Company of Heroes a Saint's Row nás určitě neminou i přídavky pro tyto série, byť o nich společnost zatím mlčí.

Zdroj: GameSpot



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. Dodge and HEMI are trademarks of the DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT10, Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT-8, Dodge Charger R/T, Dodge HEMI and their trade dress are used under license by Electronic Arts. © DaimlerChrysler Corporation 2006. Mitsubishi, Eclipse, and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and are used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911, Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

SINKING ISLAND



Hry se scénářem belgického kreslíře komiksů Benoita Sokala jsou charakteristické svým zasněným prostředím, které jako by vytvářelo svůj vlastní uzavřený svět balancující na těžce rozlišitelném pomezí fikce a reality. Přesně taková bude i autorova nová point & click adventura Sinking Island, která je pouze prvním dílem chystané série zachycující dobrodružství zkušeného detektiva Jacka Norma.

Jack je muž středního věku, kterého osud dovede na záhadný ostrov. Palmy, slunce, vše obklopující voda a silueta megalomanského hotelu, jenž tíží záda ostrova. Snad proto se celá oblast pomalu a smutně potápí do moře. Je to opravdu váhou stavby nebo spíše tíhou zde spáchaných hříchů? Miliardářský majitel hotelu byl zavražděn, a právě proto sem byl Jack pozván. Za asistence hráče bude muset v kapitolách členěných do třídenních period najít viníka brutálního aktu. Na výběr má z deseti podezřelých postav – každá měla k činu pádný důvod a každou budeme moci důkladně vyzpovídat na pozadí klasických předrenderovaných obrazovek ve stylu Syberie nebo Paradise, předchozích Sokalových adventur. Zajímavostí je, že jak se ostrov potápí, postupně se zaplavují nižší patra hotelu, přičemž spolu se stylovým zařízením mizí v nenávratnu i případné důkazy. Jak hodlají autoři proces potápění začlenit do hratelnosti a případné nelinearity, zůstává neodhaleno, nicméně zachycené téma dává experimentům poměrně velký prostor.

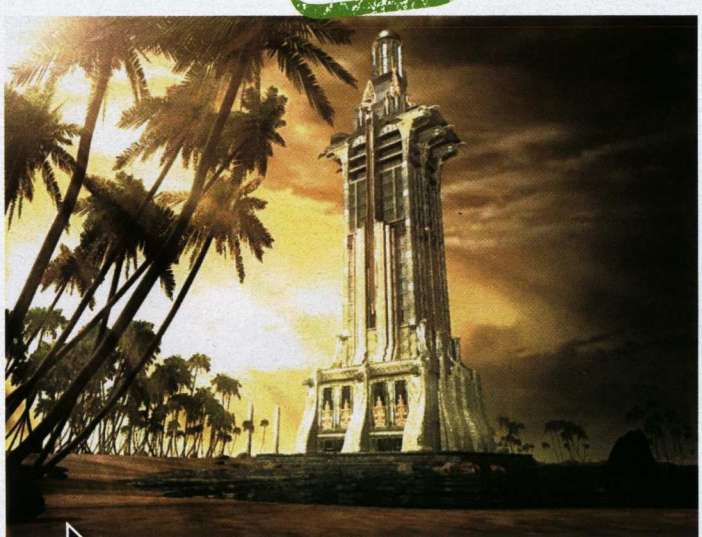
TOP 3
- Klasická adventura od Benoita Sokala
- Nápad potápějícího se ostrova
- Zajímavá verze pro Nintendo DS

Na PC nejsou adventury ničím zvláštním, ovšem to samé nelze říci o handheldech. Studio White Birds překvapilo veřejnost ohlášením prací na konverzi pro platformu Nintendo DS, jež by se od počítačové verze měla lišit pouze přepracovaným ovládáním. Na spodní dotykové obrazovce bude hráč stylusem ovládat pohyb a aktivity postavy (přejmenuje se point & click na point & tap?), kdežto na druhém displeji se budou zobrazovat podružné informace jako deníky, mapy nebo nepostradatelný inventář. Dle vývojářů je Nintendo DS pro adventury platforma přímo stvořená. Nejenže dotykové ovládání nabídne plnohodnotnou náhradu myši, ale rovněž se základna majitelů přístroje rekrutuje z dospělejších hráčů, u kterých se adventury těší větší obliby. V současnosti byla na DS ohlášena i další adventura Undercover: Dual Motives, taktéž navazující na svého PC bratříčka vydaného v Německu. --MS

INFO

[Žánr]
Point & click adventura
[Výrobce]
White Birds Productions
[Vydavatel] Zatím není
[Homepage] Zatím není
[Datum vydání]
Únor 2007

PLATFORMA: PC, DS



[HOTEL]
Monumentální dějiště Sokalovy nové adventury ve stylu art deco

[PROGAMING]

ČESKO MÁ STŘÍBRO Z WCG!

Jak jsme vás již v minulosti informovali, 18.–22. října 2006 proběhla v italské Monze herní olympiáda nazvaná World Cyber Games. Nechyběli na ní samozřejmě ani zástupci z Česka, kterým se poprvé v historii povedlo přivézt domů medaili! Byť jsme měli želízek v ohni více, stříbrnou medaili (a šek na příjemných 2 000 dolarů) nakonec vybojoval náš reprezentant Robin „EpiDEMiK" Humelič ve vcelku neznámé hře Carom 3D, což je simulace kulečníku. Gratulujeme.

JAK DOPADL INVEXCUP?

Jedna z největších tuzemských progamingových událostí roku je za námi – společně s brněnským Invexem proběhl i turnaj InvexCup o ceny v celkové hodnotě 300 000 Kč. Divácky nejatraktivnější bylo samozřejmě zápolení v Counter-Strike, v němž se podařilo první místo a sumičku 50 000 Kč vybojovat týmu fu.SK, SGC. Na druhém místě pak skončil nEophyte. Intel a z třetího místa se radovali BlackTrains * SteelSeries. Výsledky Warcraftu III nebyly nijak překvapivé, jelikož se na trůně s šekem na 10 000 Kč usadil dlouhodobě nejlepší domácí hráč Giacomo, který ve finále „překlikal" nEph.hum4Nica. Na třetím místě pak skončil SkyR)Bonecracker. I přes své stáří se velké popularitě těší i Starcraft: BroodWar. Jeho vítězné pozice byly do jednoho právem okupovány členy multiklanu CDS, takže na prvním místě s 10 000 Kč skončil Predy, hned za ním Crow a jako třetí pak EnerGy. Výsledky dalších her najdete na www.invexcup.cz

MEZINÁRODNÍ MEZIHERNÍ TURNAJE JSOU V KURZU

Po první pořádané soutěži v Counter-Strike, které se napříč hernami Česka, Slovenska a Maďarska účastnilo několik desítek týmů, přichází firma ProGamers s další podobnou akcí. Ta je tentokrát zaměřena na Starcraft: Brood War a opět se v něm utkají týmy z výše jmenovaných zemí.

METROID PRIME 3: CORRUPTION

TOP 3
- Intuitivní ovládání
- Originalita na každém rohu
- Nepopsatelná atmosféra

Všechno a přitom nic, nepsaná definice titulu Metroid Prime 3: Corruption. Na první pohled nejde o nic jiného než další evoluční stupeň na cestě k dokonalosti, kam má série Metroid Prime už dlouhá léta namířeno. Výrazných změn v hratelnosti je minimum a hovoří se pouze o unikátním ovládání. Změny však jsou. Musíte ale hledat, neboť se skrývají pod povrchem.

Příběh navazuje na první dva díly a jeho hrdinkou je znovu stará známá Samus. Úvodní minuty hráče zavedou na základnu Galaktické federace, která čelí útoku vesmírných pirátů. Samus přichází právě včas, kdy už poslední štíty základny visí jen na vlásku. Povede se jí zprovoznit záložní generátor, čímž opět uvede do chodu obranný systém a základnu zachrání. Tím však nic nekončí, ale naopak začíná. Po fázi zachraňování přijde na řadu pátrací část, točící se okolo Phazon (podivné hmoty, jež stihla napáchat mnoho škod už v předchozích dílech), který po celé galaxii distribuují piráti. Úkol zní jasně: najít a zničit veškerý Phazon. Do toho se přimotá temné alter ego hlavní hrdinky, centrální počítač federace se nakazí záhadným virem a o zábavu je postaráno na dlouhé hodiny.

Velkou chloubou autorů je zpracování okolního prostředí, které si zakládá na originalitě. Nemůžete počítat s rozsáhlými exteriéry – vše je maximálně přizpůsobeno linearitě a hladkému průběhu hry. Nebudeme však odbyti béčkovými kulisami jako vystřiženými z filmů pro náctileté. Každá úzká chodba dýchá jedinečnou atmosférou, i budovy v dáli vypadají jako skutečné. Zatímco v jiných hrách je kladen důraz na velikost a děsivost oblud, zde vývojáři sází na tajemno. Z každé postavy bude vyzařovat cosi zvláštního, co nažene strach samo o sobě, aniž by k tomu bylo zapotřebí desetimetrové stvůry s metrovými tesáky.

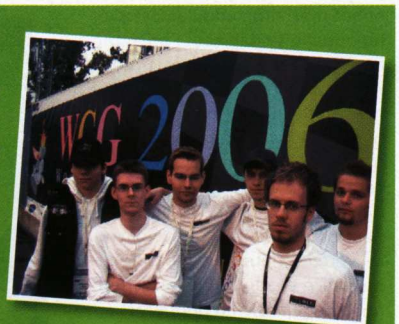
Atmosféru má umocnit nové ovládání Wii. Dojmy šťastlivců, kteří měli možnost hru vyzkoušet na letošní E3, mluví o rychlém návyku. Ovládání je prý natolik intuitivní, že k jeho zvládnutí stačí nikoli desítky minut, ale pouhých sekund. Metroid díky domu nabývá nových rozměrů, hra vtáhne do děje mnohem rychleji a mnohem hlouběji. --MD

INFO
[Žánr] FPS
[Výrobce] Retro Studios
[Vydavatel] Nintendo
[Homepage] Není
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: WII

DEFEATERS KONČÍ!

Dlouhodobě nejlepší česko-slovenský tým hrající Counter-Strike končí! Jeho hráči se rozhodli přejít do stavu neaktivity z důvodu špatných podmínek v týmu a raději se naplno věnovat vysokoškolskému studiu. Jak uvedli v rozhovoru pro server GamePark, hlavní roli na ukončení působnosti týmu má neschopný management, který nedokázal zajistit konkurenceschopné podmínky pro jeho fungování na světové úrovni.



• Největší síť specializovaných prodejen •

JRC

• Svět počítačových her a herních konzolí • www.jrc.cz •

Brno
OC Velký Špalíček, Mečová 2; tel: 543 237 351; e-mail: spalicek@jrc.cz

Brno
OC Futurum, Vídeňská 100; tel: 547 214 020; e-mail: brno.futurum@jrc.cz

Č. Budějovice
OD PRIOR, Lannova 22; tel: 386 702 268; e-mail: budejice@jrc.cz

Hradec Králové
OC Futurum, Brněnská 1825/23a; tel: 495 273 866; e-mail: hradec@jrc.cz

Jihlava
Masarykovo nám. 6; tel: 567 308 802; e-mail: jihlava@jrc.cz

Liberec
NC DELTA, Fügnerova ul. 667/7; tel: 485 108 398; e-mail: liberec@jrc.cz

Olomouc
OC Haná, Kafkova 8; tel: 585 319 436; e-mail: olomouc@jrc.cz

Ostrava
OC Fenix, Čs. Legií 885/7; tel: 596 111 912; e-mail: ostrava@jrc.cz

Pardubice
OD Grand, Nám. Republiky 1400; tel: 466 510 299; e-mail: grand@jrc.cz

Plzeň
OC Tesco, Rokycanská 1424; tel: 377 260 886; e-mail: plzen@jrc.cz

Praha 1
PC Shop, Vladislavova 24; tel: 224 948 511; e-mail: pcshop@jrc.cz

Praha 5
OC Metropole - Puntanela, Řevnická ulice; tel: 257 951 341; e-mail: zlicin@jrc.cz

Praha 5
OC Nový Smíchov, Plzeňská 8; tel: 251 512 708; e-mail: andel@jrc.cz

Praha 5 (Zásilková služba)
Naskové 3; tel: 257 189 520; e-mail: direct@jrc.cz

Praha 9
OC Letňany, Veselská ul. 663; tel: 286 920 020; e-mail: letnany@jrc.cz

Praha 4
OC Chodov, Roztylská 2321/19; tel: 272 075 338; e-mail: chodov@jrc.cz

Teplice
OC Olympia, Srbická 464; tel: 417 562 124; e-mail: teplice@jrc.cz

Zlín-Malenovice
OC Centro, 3. května 1170; tel: 577 158 321; e-mail: centro@jrc.cz

• skvělé hry • široká nabídka • super ceny •

inzerce »

THE EYE OF JUDGMENT

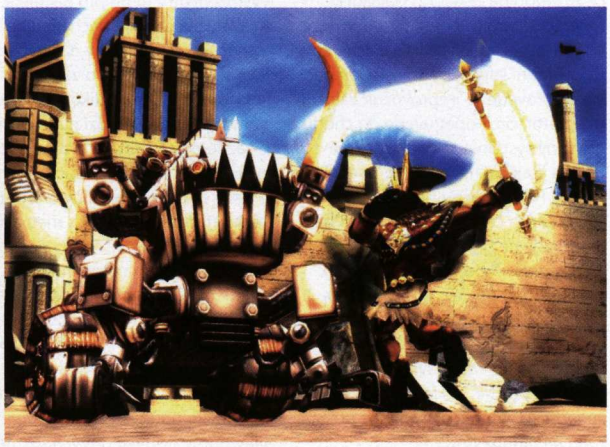
Eye Toy není spojen jen s bláznivými hříčkami a umýváním zašpiněných virtuálních oken. The Eye of Judgment spolu s novou verzí kamerky ukazuje, že to jde i jinak. Třeba s kartami. The Eye of Judgment je interaktivní obdobou klasických „pen and paper" karetních titulů, celý mechanismus vychází z pravidel populárních Magic: The Gathering. Pokládáte postupně své karty na šachovnici o devíti polích, do posledního detailu promýšlíte dopad každého kroku a snažíte se se svými hrdiny porazit soupeře. Na rozdíl od skutečnosti, kdy vás čeká nudné porovnání statistik vašich postav, zdejší virtuální realita nabídne dech beroucí souboje. Hra totiž dovedně kombinuje výhody virtuálního a reálného světa. Kamera snímá hrací plochu včetně karet na ni vyložených, zatímco na obrazovce probíhají bitvy.

Svět má pevně daná pravidla: jeho základem je pětice elementů (voda, oheň, země…), podle nichž jsou rozděleny vaše jednotky. Při bojích nezáleží pouze na síle armády, ale také na složení v oblasti elementů. Každý disponuje rozdílnými přednostmi, na vás je rozhodnutí, kterému stylu dát přednost. Můžete sdružovat pouze suchozemské jednotky a získat bonusy tzv. zemského rázu – díky němu překvapíte vodomilné jednotky náhlým odříznutím od přísunu vody. Stejně tak můžete družinu obdařit příslušníkem každého elementu a vyhrávat souboje jejich vhodnou kombinací. Velký důraz je kladen také na postavení karet. Pokud budete v pozici útočníka, rozhodně máte větší šanci, když atakujete nepřítele stojícího zády k vám. Samozřejmě to platí i naopak.

TOP3
- Neobvyklé zpracování Eye Toy hry
- Kouzelná grafika
- Fantasy karban

INFO
[Žánr] Karetní hra
[Výrobce] Sony
[Vydavatel] Sony
[Homepage] www.jp.playstation.com/scej/title/eoj/
[Datum vydání] 1. čtvrtletí 2007
PLATFORMA: PS3

První dojmy z E3 a především nedávno konaného TGS v Japonsku napovídají, že The Eye of Judgment v nabídce titulů pro PS3 nezapadne. Možnost osahat si hrací plochu je v žánru tahových strategií (ke kterému hra asi inklinuje nejvíce) ojedinělá. Podobnou výjimečností se může pochlubit i grafika. Od první do poslední minuty se bude na co koukat. Připraveny jsou desítky postav, stovky animací a lákavé fantasy prostředí. --MD



JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

Hollywood v C&C3: Tiberium Wars

Videa hraná živými herci jsou vizitkou série Command & Conquer, a když se navíc tradice spojí s takřka neomezenými finančními možnostmi Electronic Arts, máme se šanci dočkat interaktivního filmu v tom nejlepším slova smyslu. Mezi účinkujícími vystupují jména jako Michael Ironside nebo Tricia Helfer, což je mimozemská kráska okouzlující svým půvabem věrné diváky seriálu Battlestar Galactica. Přiznejme si, kolik z nás hrálo původní díly C&C kvůli hrané postavě Tanyi? Tvůrci nyní vsázejí na stejnou notu.

„Když jsem poprvé zjistila, že nebudu pouze dabovat počítačovou postavu, ale přímo sama hrát v C&C 3, opravdu jsem se těšila na to, co mě vlastně čeká," prohlásila Tricia Helfer a dodala *„Můj kostým byl skutečně úžasný."* Těžko odhadnout, zda budou hrané sekvence primárním těžištěm kvality hry, každopádně s najmutím profesionálních herců se herní průmysl znovu posunuje blíže tomu filmovému, upozorňuje na sebe neherní masy a proniká hlouběji do současné popkultury.

„Společnost EA dnes oznámila, že vysoce očekávaná hra Command & Conquer 3: Tiberium Wars bude obsazena řadou celebrit pro své hrané videosekvence v HD kvalitě. Herci účinkovali například v kritikou oceněných televizních sériích Battlestar Galactica, Lost a ve filmech jako Hvězdné války nebo Top Gun."

Ukažte nám svůj S.T.R.A.C.H.!

Herní machinimy, tedy filmy vytvořené v enginu jakékoliv hry, neustále nabírají na popularitě. Je proto dobrou zprávou, že se o projekty fanoušků začínají zajímat také profesionální firmy, neboť mezi hromadou amatérského odpadu se dají najít i brilantní kousky, jež strčí do kapsy většinu komerčních hraných filmů (zmiňme například kultovní komediální seriál Red vs. Blue zhlédnutelný na stránkách **rvb.roosterteeth.com**). Téma virtuálního strachu dává soutěžícím obrovskou volnost. Spatříme polygonové pavouky, vetřelce nebo třeba rozzuřeného rodiče vpadnuvšího uprostřed noci do pařanského doupěte?

„Vydavatel hry F.E.A.R., společnost Vivendi, ve spolupráci s GameTrailers.com představuje soutěž Show Us Your F.E.A.R., ve které vás žádáme, abyste nám ukázali váš nejděsivější herní zážitek. Dodejte nám vaši machinimu do 23. října 2006 a můžete vyhrát hlavní cenu 1 000 dolarů."

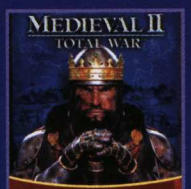
Soutěž je bohužel omezena pouze na občany žijící na území Spojených států, nicméně i my můžeme zabrousit na stránky GameTrailers.com. Kdo ví, třeba se mezi soutěžícími objeví novodobý Alfred Hitchcock.

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.cz

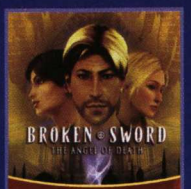
WWW.GAMEEXPRES.CZ, WWW.GAMEEXPRES.SK

Hry pro PC a konzole Playstation 2, PSP, Nintendo DS a Gameboy za skvělé ceny.

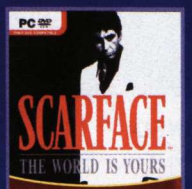
Nové hry



899 Kč
Medieval II: Total War

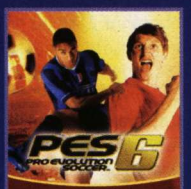


899 Kč
Broken Sword 4: The Angel of Death

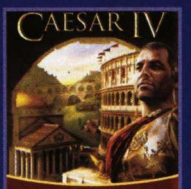


899 Kč
Scarface: The World is Yours

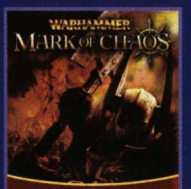
899 Kč
Guild Wars: Nightfall



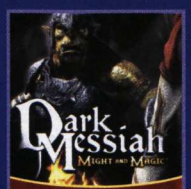
1149 Kč
Pro Evolution Soccer 6



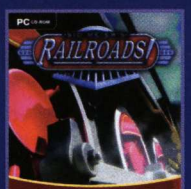
899 Kč
Caesar IV



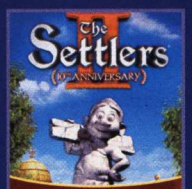
899 Kč
Warhammer: Mark of Chaos



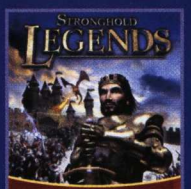
899 Kč
Dark Messiah of Might & Magic



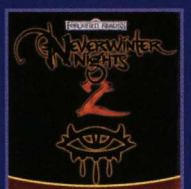
899 Kč
Sid Meier's Railroads



559 Kč
Settlers 2: 10.výročí

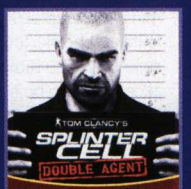


899 Kč
Stronghold Legends

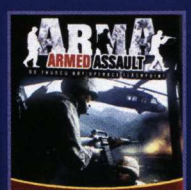


899 Kč
Neverwinter Nights 2

1349 Kč
Need For Speed Carbon

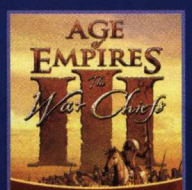


899 Kč
Splinter Cell 4: Double Agent

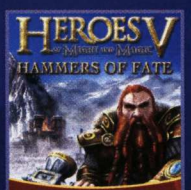


899 Kč
Arma: Armed Assault

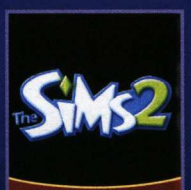
550 Kč
F.E.A.R.: Extraction Point



550 Kč
Age of Empires III: The War Chiefs

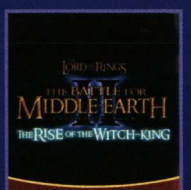


550 Kč
Heroes of Might & Magic V: Hammers of Fate



399 Kč
The Sims 2: Veselé Vánoce

??? Kč
The Elder Scrolls Oblivion: Knights of the Nine



799 Kč
The Battle For MiddleEarth II: Rise of the Witch

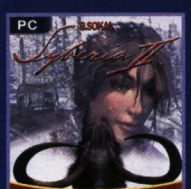
Zlevněné hry

450 Kč
Half-Life 2

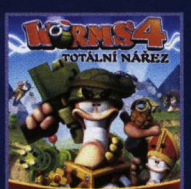
450 Kč
Doba ledová 2: Obleva

249 Kč
Mafia

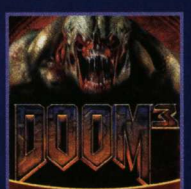
450 Kč
Harry Potter a Ohnivý Pohár



249 Kč
Syberia 1 + 2



199 Kč
Worms 4: Totální nářez



299 Kč
DOOM 3 + čeština

AKCE: Hra za 1 Kč

Pokud si objednáte PC hry za více jak 1000 Kč dostanete od nás jednu z těchto her za 1 Kč:
Richard Burns Rally, Cossacks: European Wars, Runaway, Flatout, Constantine, tričko Pariah.
(Akce platí jen v ČR) Více na www.GameExpres.cz

Vyberte si vánoční dárek u nás a vyhrajte novou konzoli Nintendo Wii a 3 skvělé hry zdarma.

Stačí když si mezi 1. 11. 06 a 24. 12. 06 u nás objednáte a převezmete libovolnou hru nebo zboží a budete zařazeni do slosování o tuto konzoli. Více na www.gameexpres.cz

OBJEDNÁVEJTE NA INTERNETU:
www.GameExpres.cz
www.GameExpres.sk

OBJEDNÁVEJTE TELEFONICKY:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

OSOBNÍ ODBĚR (pouze po tel. objednání)
Expres Stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres Stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob.

ERAGON

Vyrůstat jako rolník a pak hodit dvacet let přehazování hnoje za hlavu, chopit se meče, osedlat draka a vydat se na krvavý slalom mezi stovkami zlých monster. Toto není pouze popis snu každého adolescenta s pozitivním vztahem k fantasy, ale rovněž scénář nové akční hry od společnosti Stormfront Studios. Firmu mohou hráči znát například díky její čtyři roky staré a poměrně kladně přijaté konzolové adaptaci snímku Pán prstenů: Dvě věže založené na legendárním Tolkienově románu. Jelikož do kin v příštích měsících míří filmové zpracování další fantasy knihy (viz boxík), Stormfront vyrážejí se svou ověřenou šablonou hack & slash akce znovu do boje.

Mezi herní systémy Eragona a Dvou věží lze položit rovnítko. Stejně jako před lety znovu bereme do rukou meč a se skupinou podpůrných postav (lukostřelec, kouzelník a další) se vydáváme na lineární, krvavou a vizuálně přitažlivou pouť plnou krkolomných úderů a speciálních komb. Jedno monstrum za druhým padá, hráč se učí nové pohyby, přičemž k těm nejšťavnatějším má patřit zejména finální dorážení protivníků. Ačkoliv Eragon vsází především na akci v líbivém prostředí fantastické krajiny a mohutných pevností, hratelnost podle prvních informací z hratelné verze není příliš monotónní. Zásluhu na tom mají zejména pasáže na hřbetě Eragonova draka Saphiry, v nichž opustíme pevnou zemi a vydáme se křižovat oblohu. Mohutný drak může jednak fádně plivat oheň, zajímavější ale je ničit prostředí elegantními švihy ohonem nebo dokonce podporovat plaza střelbou ohnivých šípů z jeho zad.

Jelikož hra pohltí všechny současné platformy, autoři mysleli i na jemné odlišnosti mezi jednotlivými verzemi. Portace na Xbox 360 bude vedle pohlednější grafiky obsahovat dvě exkluzivní úrovně založené přímo na knižní předloze spolu s jedním bossem navíc. Zcela samostatně stojí handheldové verze, jež vyvíjí společnost Amaze. Například na PSP bude zpracována pouze problematika létání na drakovi, zatímco na Nintendu DS si zahrajeme klasičtější RPG z pohledu třetí osoby. Herní Eragon zatím vypadá mnohem slibněji než ten filmový, nezbývá než vyčkat do vydání koncem roku. --MS

TOP3
- Ověřená hratelnost The Two Towers
- Hezká grafika
- Akce na zádech obrovského draka

INFO

[Žánr] Fantasy akční RPG
[Výrobce] Stormfront / Amaze
[Vydavatel] Vivendi
[Homepage] www.eragongame.com
[Datum vydání] Listopad 2007

PLATFORMA: PC, PS2, PSP, XBOX, XBOX 360, DS, GBA

[ZRANĚNÍ]
Ha, meč v boku, odečtu si 6 hitpointů. Asi bych taky měl říct „Uhh!"

DALŠÍ KNIŽNÍ HIT ZNÁSILNĚNÝ MÉDII?

Eragon je první díl plánované trilogie teprve dvaadvacetiletého amerického autora Christophera Paoliniho a zároveň také jméno hlavního hrdiny příběhu. Ten se protlouká fantastickou říší Alagaësia ovládanou ďábelským vládcem Galbatorixem, jenž se rozhodl vymýtit prastaré plemeno majestátních draků. Zda se mu to podaří, odhalí nejen kniha, ale také filmová adaptace s premiérou v prosinci. Bohužel, kritika odsuzuje film již na základě současných trailerů a lze jen doufat, že výsledný produkt na tom bude kvalitativně lépe. Promrhat herecké talenty Johna Malkoviche, jenž si zahraje Galbatorixe, a Jeremyho Ironse, který si nezazářil ani v dřívějším Dračím doupěti, by byla věčná škoda.

DOUPĚ
Video najdete na DVD 11/06

JEDNOU VĚTOU

CRYSIS A ARMY OF TWO VYJDOU POZDĚJI, než se očekávalo – stane se tak ve fiskálním roce, který začíná dubnem 2007.

TVŮRCI GOTHICU 3 se prostřednictvím diskusního fóra **OMLUVILI ZA CHYBY** a bugy, které zůstaly ve finálním kódu hry (většinu by měl napravit patch 1.08)

Na Xboxu Live byly dosud sehrány **NEUVĚŘITELNÉ ČTYŘI MILIARDY ZÁPASŮ V HALO 2**, před půl rokem to přitom bylo jen 500 miliónů.

Tvůrce knih na motivy populárního RPG světa **DIABLO** prozradil, že myšlenka třetího dílu rozhodně není mrtvá, a naznačil, že **BLIZZARD** určitě v budoucnu **POKRAČOVÁNÍ AKČNÍ RPG LEGENDY VYTVOŘÍ.**

MICROSOFT ODMÍTL spekulace o přípravě **100GB HARDDISKU PRO XBOX 360**: „V současné době nic takového nechystáme."

JÍZDNÍ ŘÁD LISTOPAD/PROSINEC

PONDĚLÍ	ÚTERÝ	STŘEDA	ČTVRTEK	PÁTEK	SOBOTA	NEDĚLE
20.11	21.11 Na stánky a do vašich schránek dorazilo listopadové Doupě, naplněné více než dvěma desítkami herních recenzí a speciálem Nintendo Wii, v němž jako první detailně odhalujeme vše o konzoli, která změnila význam slova hrát.	22.11 Agatha Christie: Murder on the Orient Express (PC) Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Wii) Need for Speed: Carbon (PS3, Wii) Sonic Rivals (PSP) Superman Returns: The Videogame (PC, PS2, PSP, Xbox, X360, NDS)		24.11 Call of Duty 3 (PS2) Eragon (PC, PS2, PSP, Xbox, X360, NDS) Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate (PC) Phantasy Star Universe (PC, X360) RACE – The Official WTCC Game (PC)	25.11	26.11
28.11 LOTR: The Battle for Middle-Earth II – The Rise of the Witch-King (PC) Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (PC)		29.11	30.11 Made Man (PC, PS2)	01.12 Afrika (PS3) Metal Slug (GBA) Project H.A.M.M.E.R. (Wii) The Settlers II: The Next Generation (10th Anniversary) (PC) TOCA Race Driver 3 Challenge (PSP) Yoshi's Island DS (DS)	02.12	
04.12	05.12 Cabela's African Safari (X360) Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP) Shrek Smash and Crash (Wii) Star Wars: Lethal Alliance (PSP, NDS) Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (PSP)	06.12	07.12 Dead or Alive: Xtreme 2 (X360) Eye Toy Play 3 And Spy Toy (PS2) Resident Evil 4 (PC)	08.12	09.12	
11.12 The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC) The Shield (PC, PS2)	12.12 Fight Night Round 3 (PS3)			15.12	16.12	17.12
18.12	19.12	20.12	21.12	22.12	23.12	12
				29.12	3	

TAJNÝ TIP:

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (PC)

Příchod nové generace herních konzolí s sebou přináší také pozitivní změny: staré, do jisté míry chátrající série se dočkávají znatelných inovací, které mezi jinými postihly také sérii Rainbow Six. Novinka s podtitulem Vegas má uchvátit nejen grafikou, ale také akčnější náplní, kdy však i nadále zůstane zachováno taktické pojetí. Hráli jsme několik misí. Naplní se očekávání?

- Zjednodušené ovládání zpřístupňuje hru masám – nečekejte první tituly ze série, Vegas necílí na hardcore hráče, kterým však má stále co nabídnout
- Hra neztratila nic z náboje svých předchůdců, naopak je akčnější a svižnější – přitom stále klade důraz na krytí, zřejmě i výrazněji než v předchozích dílech
- Potěší příjemné inovace – určení priority při likvidaci protivníků a díky tomu se nabízející nové taktické možnosti
- Nový díl Rainbow Six běží na Unreal Enginu 3.0, grafická kvalita je zaručena

24. 11.
RACE – THE OFFICIAL WTCC GAME

24. 11.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE

19.12.
DOUPĚ
Prosincové Doupě přinese detailní informace o posledních předvánočních hitech, jimž zdárně sekunduje vánoční rádce ve světě her i herního hardwaru nebo první dojmy z hraní na konzoli PlayStation 3.

L.A. NOIRE – VRAŽDY VE VELKÉM STYLU

Název hry dokáže v mnoha případech říci víc než několik vět. Stejně tak u **L.A. Noire** člověk nemusí být Einstein, aby se dovtípil, že tato připravovaná next-gen hra australského studia Team Bondi nás přenese do jinak slunného Los Angeles a nabídne nám úchvatnou podívanou v temném noir stylu. To vše ve 40. letech minulého století, kde bude vaším úkolem vyřešit sérii tajemných vražd. Autoři kromě jiného slibují rozsáhlé město se spoustou zajímavých lokací, množství příběhových zvratů a především napjatou atmosféru. Vydavatelské taktovky se trochu nečekaně ujali Rockstar Games, což je samo o sobě dostatečnou zárukou kvality. Datum vydání zatím známé není, pouze se proslýchá, že by hra měla vyjít pro PS3 a Xbox 360.

MASIVNÍ RUBANICE JMÉNEM ARCANE LEGIONS

I když název **Arcane Legions** drtivé většině hráčů nic neřekne, hra, jež se za ním skrývá, úplně nová není. Jedná se totiž o realtime strategii s RPG prvky, která byla ještě nedávno známá jako Arena: Warriors a jejímž autorem je společnost Slitherine. Náplň hry samotné naštěstí zůstala beze změny – dojde na masivní bitvy mnohasethlavých armád v unikátním fantasy světě. Vše bude tím pádem zaměřeno pouze na budování armády, její trénink a následný boj proti nepřátelským plukům. Arcane Legions budou obsahovat i propracovanou singleplayerovou kampaň, která se bude zabývat obligátním bojem dobra proti zlu.

POJĎME SE BÁT S PENUMBRA: OVERTURE!

Máte rádi horory? Pokud ano, jste na tom stejně jako skupinka nezávislých vývojářů ze Švédska. Ti se totiž na základě kladných reakcí na své techdemo rozhodli realizovat hororový titul, který ponese název **Penumbra: Overture**. Příběh hry vypráví o jistém Philipovi, který se i přes nesouhlas svého otce vypravuje do Grónska, aby tam rozluštil strašlivé rodinné tajemství… Ve své podstatě půjde o adventuru s množstvím mystických prvků a logických hádanek. Na rozdíl od většiny konkurenčních titulů budeme na dění okolo koukat z pohledu vlastních očí, díky čemuž by vás hra měla k sobě silněji přitáhnout. Titul by měl být z rozhodnutí vydavatelské společnosti vydán na jednotlivé epizody, přičemž první bychom se měli dočkat už v prvním čtvrtletí příštího roku.

BLESKEM ZE SVĚTA HER
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

THE SHIELD SE ZNOVU PŘIPOMÍNÁ

Některé hry musejí být prokleté. To je i případ dlouho vyvíjené (a následně zrušené) hry **The Shield** na motivy stejnojmenného amerického seriálu. Když už to vypadalo, že se této akce z pohledu třetí osoby nikdy nedočkáme (původně měla vyjít na jaře 2004), přihlásila se společnost Aspyr Media s prohlášením, že na hře se znovu pracuje a na pulty obchodu dorazí ještě letos. Příběh nabídne pohled na běžný život detektiva Vica Mackeye z okrsku Farmington, který je den co den nasazován společně se svým týmem k vyřešení nebezpečných případů. Autoři nám slibují vysokou variabilitu a relativní volnost, kdy bude jen na vás, jaký styl si při hraní zvolíte. Od toho se také bude odvíjet i závěr – hra totiž má disponovat několika různými konci.

JADE EMPIRE JIŽ BRZY NA PC

Zatímco majitelé Xboxu se z povedeného RPG **Jade Empire** od Bioware mohou těšit již dlouho, zastánci platformy PC žili v nejistotě, zda se vůbec hra na jejich miláčky dostane. Naštěstí již zanedlouho bude utrpení konec, jelikož vydavatelská společnost 2K Games oznámila, že hodlá titul pod názvem Jade Empire: Special Edition na začátku příštího roku vydat. Oproti původní verzi bychom se měli dočkat vylepšení grafiky, nových nepřátel s propracovanější umělou inteligencí, nových bojových stylů a také uzpůsobení ovládání pro klávesnici a myš.

JINÁ REALITA V GET A LIFE SHOW

Patříte mezi konzumenty nejrůznějších reality show a rádi byste se některé v budoucnu zúčastnili? V tom případě stačí jen zvednout hozenou rukavici společnosti Aristicsoft jménem **Get a Life Show** a vše si vyzkoušet nanečisto. Ve hře se vžijete do role jednoho z účastníků show, v níž bude vaším úkolem získat co možná nejvyšší hodnocení v jedné z následujících oblastí: kariéra, finance, vzdělání, zdraví a štěstí. Toho budete dosahovat postupným plněním daných úkolů a intrikařením proti ostatním hráčům. Vše se bude odehrávat ve třech rozsáhlých televizních studiích, která budou situována do Paříže, New Yorku a Buenos Aires. Datum vydání je zatím ve hvězdách.

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Bláznivý milovník animovaných filmů

BYZNY$

E3: V ČERVENCI 2007 A POUZE PRO ZVANÉ

The Entertainment Software Association, pořadatel světově nejproslulejší výstavy Electronic Entertainment Expo (známější pod zkratkou E3), odhalil konkrétní formu příštího ročníku. Po dřívějším oznámení změny konceptu, podle nějž velkolepou herní show nahradí uzavřenější prezentace pro pouhých 5 000 zástupců novinářů a obchodníků, známe nově i konkrétní termín a další informace. E3 Media and Business Summit se v příštím roce uskuteční 11.–13. července v Santa Monice ve státě Kalifornia. Jednotlivé akce a setkání zúčastněných firem jsou plánovány v prostorách místních hotelů, veškeré lokace by navíc měly být umístěny v těsné blízkosti – k dispozici pak bude také nepřetržitá autobusová linka, která přítomné mimo jiné dopraví do blízkého Barker Hangar, kde se na ploše 100 až 400 čtverečních metrů uskuteční největší prezentace. Nové pojetí E3 má být podle slov prezidenta ESA Douga Lowensteina „více osobní a efektivní", nezmizí ani řada zvyklostí v čele s pravidelnými tiskovými akcemi trojlístku Sony, Microsoft a Nintendo. E3 Media and Business Summit bude navíc otevřen jak členům ESA, tak herním subjektům mimo asociaci.

KOUPÍ NĚKDO UBISOFT?

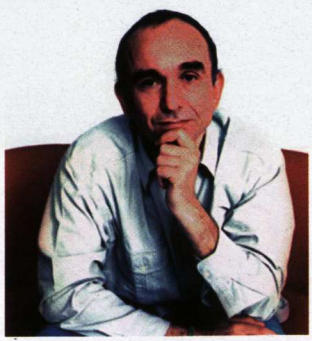
Stále rostoucí Ubisoft (loni jeho obrat dosáhl více než 700 miliónů dolarů, což jej řadí na celkově čtvrtou příčku mezi herními vydavateli) se ani po měsících námluv nevymanil ze zájmu silnějších konkurentů: a stále častěji se spekuluje o převzetí firmy hráčem číslo jedna, společností Electronic Arts. V posledním rozhovoru prezident Ubisoftu, Yves Guillemot, reagoval na otázku odkoupení své firmy: „Nevím, co se stane. Jsme součástí kreativního byznysu, takže by se tak muselo stát za naší spolupráce, nicméně je to otázka, na kterou neznám odpověď." Guillemot nevyloučil ani další dvojící cest, kterou by se mohl Ubisoft vydat. „Druhou možností je stát se součástí skupiny firem v branži zábavy, tedy být cosi jako její zástupce ve videohrách, třetí pak cesta spojení s dalším vydavatelstvím s cílem utvořit silnější herní subjekt." Nezpochybnitelné je, že i přes dlouhotrvající podporu řady známých sérií Ubisoft nerezignoval na vytváření nových značek: a jeho tituly se těší popularitě také na domácí scéně. Aktuální směřování firmy naznačil už před časem Alain Corre, výkonný ředitel firmy. Podle něj se bude Ubisoft soustředit na dobytí trhu sportovních a RPG her.

BULLY ČELÍ PROBLÉMŮM

Kontroverze a Rockstar Games. Dva pojmy, které k sobě patří stejně jako Laurel k Hardymu. Po relativně klidném období o sobě dávají Rockstaři znovu vědět projektem Bully (v Evropě Canis Canem Edit), jenž hráče přenáší v roli studenta Jimma Hopkinse do internátní školy jménem Bullworth Academy, kde si musí „odkroutit" jeden rok studia (více v recenzi v aktuálním čísle). Jak bývá zvykem, ani v případě Bully si Rockstaři neberou servítky, což je také důvod problémů, které jej v době vydání provází. Hra se stala předmětem kritiky známého aktivisty Jacka Thompsona, který požadoval zákaz prodeje v USA: soud v Miami, který si hru vyžádal k prozkoumání, mu však po zahrání nedal za pravdu a Bully zamířilo do místních obchodů. Horší pro vydavatele je situace v Británii, kde hru odmítly obchody spadající pod společnost DSG International. Podle zdůvodnění zástupců firmy titul nespadá do strategie, jakou se jeho řetězce prezentují na veřejnosti.

EMOCE JSOU KLÍČEM K ÚSPĚCHU, TVRDÍ HERNÍ PŘEDSTAVITELÉ

„Nepovedené hry jsou ty, které se nedotýkají zákazníka." Takový je vzkaz Wiliama Sargenta, CEO společnosti Framestore, stojící za herním zpracování filmových spektáků Superman a X-Men. Sargent toto přesvědčení vyjádřil v průběhu panelové diskuse na akci The Industry Speaks: The Future of Entertainment, pořádané v polovině října v Londýně. „Setkáváme se s obrovským množstvím nepovedených filmů a her, v nichž vás příběh nijak nevtáhne, nepropojí hráče s děním, jednoduše mu nevěříte."



Emoce považuje za prostor k vývoji her také známější Peter Molyneux, ředitel britského studia Lionhead. „Cítili jsme emoce, jaké plynou ze zabíjení, nebo pocit síly a moci. Potřebujeme ale více než to, potřebujeme komplexní emoce. A to je oblast, která nabízí skutečné inovace." Podle Molyneuxe je jednou z cest online hraní, nikoliv však v podobě, jakou známe dnes, nýbrž coby mnohem osobitější svět, v němž není hráč jen jedním z miliónu postav. „Pokud stvoříme něco, co vypadá reálně, pak se to musí také reálně chovat. Nemůžeme dále nabízet adventury, v nichž je z celé knihovny možno přečíst jen jednu knihu. Potřebujeme více poutavých herních konceptů, méně her o mimozemšťanech a zombiích, a více titulů, které půjdou skutečně do hloubky." Prvním krokem na vyhrazené cestě bude pro Molyneuxe projekt Fable 2, o němž se můžete více dozvědět v prvních dojmech z minulého čísla.

STŘÍPKY:

Launchové tituly pro PS3 využijí podle Sony dostupnou kapacitu Blu-ray disků: řada z nich co do velikosti dosáhne téměř 25 GB, což má tvůrcům umožnit zařazení plně HD filmových sekvencí, podporu textur pro rozlišení 1080p nebo sedmikanálového ozvučení.

Source engine společnosti Valve, který se poprvé objevil v druhém dílu střílečky Half-Life, budeme vídat také u her pro Xbox 360: firma jej poskytla vývojářům této platformy.

Distribuční systém Steam získal další posilu: své hry zde začala nabízet vydavatelská společnost Activision, která však sází na slevu pouhých 10 %. V nabídce se prozatím objevila čtveřice titulů Call of Duty, CoD 2, CoD United Offensive a Gun.

Microsoft spustil plánovaný projekt Xbox Live Pipeline. Umožňuje PC hráčům zdarma procházet nabídku downloadů a přídavků pro Xbox 360 hry, bohužel bez možnosti jejich stažení.

Electronic Arts dokončili přesun své mezinárodní centrály do švýcarské Ženevy. Ta bude řídit a spravovat veškeré marketingové aktivity na světových trzích vyjma USA.

id Software zvažují další předělávky svých her pro Xbox 360: majitelé konzole by se tak mohli dočkat her jako Final Doom, Hexen, Heretic, Wolfenstein 3D nebo Commander Keen.

Digitální distribuce má dalšího hráče: populární síť obchodů EB Games spustila službu s vlastním download klientem a nabídkou více než 1 000 her už od zahájení prodeje.

V kuloárech se spekuluje o vývoji herní klávesnice pro Xbox 360: primárním důvodem má být portace nejpopulárnější online hry World of Warcraft na konzoli od Microsoftu.

Japonský Capcom v březnu 2007 uzavře Clover Studio, tvůrce ceněných her Viewtiful Joe, Okami a God Hand. Důvodem je větší efektivita řízení firmy, stejně jako úspora nákladů.

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

ODHALENÍ: XBOX 360 JE JEN JEDNA VELKÁ BLAMÁŽ!

BAJKONUR – Už delší dobu prosakují z Microsoftu i jiných zdrojů na povrch informace, které naznačují, že s konzolí Xbox 360 není něco v pořádku. Nedávné oznámení společnosti BioWare, že jejich očekávané RPGčko Mass Effect vyjde také pro PC, konečně udělalo ve všem jasno.

Ukázalo se totiž, že Xbox 360 není ve skutečnosti nic jiného než klasické PC maskované do líbivého pláštíku konzole nové generace s výměnnými kryty. Napovídaly tomu už dřívější indicie, zejména fakt, že prakticky všechny hry, které na Xbox 360 vyšly nebo vyjít mají, jsou zároveň PC tituly. O definitivní odhalení tohoto monstrózního podvodu se nakonec postarali redaktoři magazínu HardwareNerds.com, kteří Xbox 360 rozebrali do posledního šroubku a provedli dokonce i hloubkový rozbor každého čipu na desce. Výsledek? Xbox 360 je ve skutečnosti průměrné PC napasované do menší krabice, opatřené líbivými světýlky a bezdrátovým ovladačem.

WORLD OF WARCRAFT INSPIRACÍ PRO PORNO

IRVINE – Masivně multiplayerové online RPG World of Warcraft dnes hraje sedm milionů hráčů na celém světě. To je o něco víc, než se dosud prodalo tzv. konzole Xbox 360. Není divu, že tak velké publikum si žádá rozličné speciality.

Stejně jako měl seriál Star Trek svůj pornografický protějšek s názvem Sex Trek a pokořitelka upírů Buffy svou svůdkyni upírů, má i WoW svůj Whorecraft. Pornografické epizody jsou zasazeny do světa slavné online hry, vystupují v nich tedy zlodějky a rytíři, které však představují více nebo méně známé pornohvězdy. Souboj meče a magie se po krátkém čase zvrhávají v třeskuté sexuální orgie. Tvůrci, kteří o sobě prohlašují, že jsou oddanými fanoušky WoW, to samozřejmě nedělají zadarmo, a tak vás stažení každé nové epizody z oficiálních stránek bude stát osm dolarů. Stránky najdete na adrese www.whoresofwarcraft.com, ale pozor, mládeži do 18 let nepřístupné!

HRDINOVÉ GEARS OF WAR JSOU HOMOSEXUÁLOVÉ?

LONDÝN – Doupěti se podařilo získat doslova světově exkluzivní informaci! Z krátkého rozhovoru s hlavním designérem očekávané pecky Gears of War Cliffem Bleszinskim vyplynulo, že hlavní hrdinové této akční hry jsou ve skutečnosti homosexuálové. Svědčí o tom jeden z možných speciálních úkolů, jehož název zní „Nikdy tě neopustím, Dome" (což je mimochodem také hláška převzatá ze slavného filmu Zkrocená hora).

STALO SE:

- Honza Morkes propadl jadernému šílenství. Hra na globální termonukleární válku v nezávislém titulu Defcon ho natolik pohltila, že prý hodlá vstoupit do politiky, časem se vypracovat až na premiéra a udělat z Česka další jadernou velmoc. Na domácí protiatomové kryty prý budou daňové úlevy.

- Už týden se redakce Doupěte musí ukrývat před zoufalou rodinou Davida Slámy. Dali jsme mu totiž na recenzi Paraworld, který se Davidovi tak zalíbil, že si po dohrání ve Zverimexu nakoupil hned několik hadů, tři australské ještěry a dokonce i malého krokodýlka. Ale my mu to přejeme!

- Michael Stern si musel pořídit ochranku. Prý se za ním nedávno při procházce nočním Brnem pustili dva rozběsnění rusky hovořící muži. Jediné, co Michael zaslechl, bylo „StarForce" a „nužnik".

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

Jsme zde pro Vás od roku 1994.

ISO 9001:2001 ISO 14001

On-line chat Navštivte náš on-line chat ! Jsme on-line do 20:00 hod.

Výkonná PC od Impact Computers

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

Impact CryX 2000 (NOVINKA)

Proc: Intel Core 2 Duo 2x 1,86GHz
Základní deska: Gigabyte® P965 !
Pevný disk: 320 GB **SATAII 8MB**
Oper. pamět: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 17.570,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 20.908,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD AM2

Impact Orfeus 3000

Processor: AMD 64bit SDA3000 AM2
Základní deska: GIGABYTE® AM2
Pevný disk: 160 GB **SATAII 8MB**
Oper. pamět: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7300GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 10.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 13.078,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD 64 AM2

Impact Black Hawk 3200

Processor: AMD64 3200+ 939(AM2)
Základní deska: Gigabyte® K8NF !
Pevný disk: 160 GB **SATAII 8MB**
Oper. pamět: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 7300GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 11.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 14.268,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

Impact CryX 3000

Proc: Intel Core Duo 2x 2.66GHz
Základní deska: GIGABYTE **Intel945**
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. pamět: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 6200 256MB **128bit**
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarm
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole

Vánoční AKCE: 12.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 15.874,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD 64 AM2

Impact Alfa 3800

Processor: AMD64 3800+ 939(AM2)
Základní deska: Gigabyte K8NF !
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. pamět: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 7900GS 256MB DDR3 !
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarm
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 16.370,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 19.480,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
NOTEBOOK

Impact Nell 7600

Notebook výkonné herní provedení:
Proc: Intel® Core 2 Duo 2x 1,66GHz
LCD panel: 15,4 širokouhlý 1280x800 leštěný povrch (Glare)
Pevný disk: 80 GB **SATA 8MB** !
Oper. pamět: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7600 128 MB DDR2 !
DVD vypalovačka: Intel®/Asus® 16x
Zvuk. karta: Intel® audio HDA Realtek
Provedení: Impact® černo stříbrná
Síťová karta: 10/1000 **Další vybavení:** Webkamera 1.3Megapixel, Autentizace pomocí otisku prstu, FireWire, 3xUSB. Volitelně v konfigurátoru Wi-Fi, Bluetooth, volitelně veškeré změny CPU, HDD atd.
Expres doprava: Zdarma celá ČR
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole ! Výkonem, kvalitou a vybavením směle konkuruje notebookům v cenách nad 35.000,- !

Vánoční AKCE: 24.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 29.738,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

Impact Cryo 3800 X2

Processor: AMD64 **2x 3800+ X2**
Základní deska: GigabyteK8NF ultra
Pevný disk: 320 GB **SATAII 8MB**
Oper. pamět: 1024 DDR2 667MHz
VGA: GeForce 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10aDual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 18.490,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 22.003,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

Impact Games 3000+

Proc: Intel Core 2 Duo 2x 2.13GHz
Základní deska: Gigabyte® P945 !
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. pamět: 1024 MB DDR2 667MHz
VGA: ATI X1600 PRO 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 19.470,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 23.169,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD64 AM2

Impact Games 3500 PRO

Processor: AMD64 3500+ 939(AM2)
Základní deska: Gigabyte® K8NF Ultra!
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. pamět: 1024 MB DDR2 667MHz
VGA: nVidia 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 15.770,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 18.766,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

Impact Alfa

Processor: AMD64 3800+ 939(AM2)
Základní deska: Gigabyte® K8NF Ultra
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. pamět: 2048 MB DDR2 667MHz
VGA: ATI X1900GT 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 21.490,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 25.573,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

Výhodné on-line splátky. Není to nic složitého počítač je do 20minut Váš ...

Na stránkách počítačů Impact, nebo po telefonu uzavřete úvěr do 20 minut. Bez nutnosti cokoliv složitě vyřizovat. Počítač Vám dopravíme až ke dveřím .

Záruka 36měsíců s EXPRESNÍM SERVISEM PO CELÉ ČR !

UNIKÁTNÍ SLUŽBA ! ON-LINE CHAT ! PORADÍME VÁM ! PŘED NÁKUPEM I PO CELOU DOBU ZÁRUKY ! PŘIPOJTE SE NA TECHNIKY IMPACT ON-LINE !

DOPRAVA ZDARMA PO CELÉ ČR !

! Zdarma i v případě potřeby opravy !
O naše zákazníky se staráme !

Nejlepší GAMES BOMBY ZDARMA !
Například nově super akce DOOM 3 ZDARMA s každým PC Impact®. Další hry na www.impactcomp.cz

více dole ...

MEGASET ZDARMA

SUPER RYCHLÉ EXPEDICE NOVÝCH POČÍTAČŮ

Navštivte náš on-line chat ! Jsme on-line do 20:00 hod.

Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na

www.impactcomp.cz

NEJLEPŠÍ CENY NA HERNÍ LCD PANELY 17" A 19" K PC IMPACT !

MEGASET: Games BOMBY ZDARMA ! ZDARMA multimediální klávesnice, optická myš, LCD panel (v pravo na skříni), 1. stupeň TICHÉ PROVEDENÍ, termoregulace, 30% slevy na nové hry, tichý zdroj s PFC, kniha Impact, programové vybavení, expresní servis s dopravou do servisu (do24hodin) a zpět ZDARMA . PŘÍSTUP NA ON-LINE CHAT S TECHNIKY a mnohem více ...

NOVINKA ! HERNÍ NOTEBOOKY IMPACT®

On-line chat

Konfigurovatelné notebooky originál Impact® s Intel Dual Core až 2.16GHz, paměť 2048MB DDR2, grafická karta až nVidia 7600 256 MB, Kvalita A1 + super výkon + skvělé záruky a služby = Impact®. Jen výkonné herní notebooky Impact. Sledujte kompletní nabídku na www.

impact®

On-line chat

NOVINKA ON-LINE CHAT S TECHNIKY A PRODEJCI ! ZEPTEJTE SE NA COKOLIV JAKO KDYBY JSTE BYLI V PRODEJNĚ !

Jsme pro Vás on-line na chatu do 20:00 hodin - Impact® Computers PRAHA - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, T-mobile: 605246713, 605246712, 605246714 Eurotel: 723621223. Konfigurátor sestav najdete na www.impactcomp.cz, e-mail: info@impactcomp.cz, Impact PRAHA , BRNO, PLZEŇ, OSTRAVA, OLOMOUC, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADÁ BOLESLAV, KARLOVY VARY více na www. Objednejte si PC na internetu a využijte slev. Sledujte cenové akce na www.impactcomp.cz - Změna cen a sortimentu vyhrazena. Aktuální ceny vždy na www.

BIOSHOCK

Podvodní dobrodružství ve staronovém stylu konečně představuje svou chladnou krásu!

Duchovní dědictví je mnohem cennější než papírové licence v hodnotách několika miliónů dolarů. Když před nějakou dobou na veřejnost vystoupila zpráva o odkoupení práv na pokračování slavné série System Shock americkou společností Electronic Arts a svěření vlastních prací týmu, který je otcem lehce nadprůměrné mafiánské akce Godfather, srdce příznivců pohlcujících multižánrových střílečka se obalila ostnatým drátem a klesla do hlubin beznaděje. Odkaz oficiální licence a duchovního dědictví se však od sebe ostře oddělily. Tam, kde EA hodlají v budoucnu těžit ze známého sci-fi prostředí a zasazení, skupina mladých lidí sdružených pod jménem Irrational Games (System Shock 2, Freedom Force, SWAT) hodlá stavět na samotné myšlence někdejší legendy. Ačkoli vývoji již nevelí zbožštělý Warren Spector, autor původního System Shocku, na jeho místo nastupuje ambiciózní Ken Levine, který chce prostřednictvím svého nového dítka ukázat, kam až sahají možnosti počítačových 3D akcí.

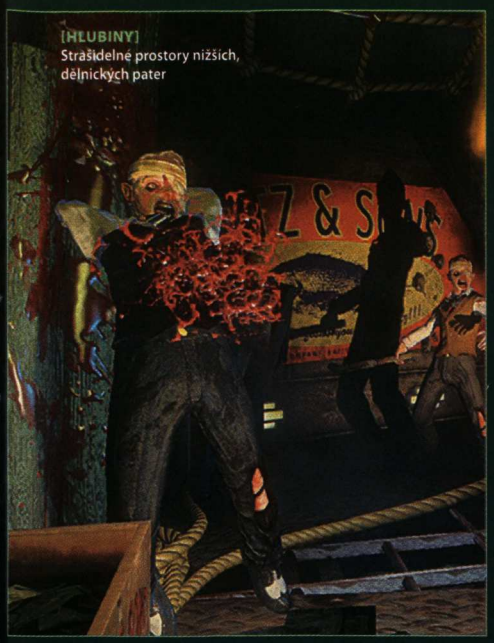
Čím je Bioshock?

„Bioshock je adventurou, RPG, akcí!" hlásá tisk a nadšení hráči. Takové terminologii se Levine zuby nehty brání. Podle jeho názoru by cílem hry nemělo být zaujmutí pouze jednoho stanoviska a tupé zařazení se do zástupu titulů stejného žánru. Kdyby však někdo Kena s pistolí u hlavy nutil ke stručnému označení hry, klasifikoval by Bioshock jako nový stupínek 3D akcí – dílo, které by je mělo od základů redefinovat. Boj spolu se střílením budou součástí každodenního života v postapokalyptickém komplexu. Nelze se mu vyhnout, ovšem bude pouze na nás, jakým způsobem se jej zúčastníme a zda z častých šarvátek vyjdeme jako vítězové nebo poražení. Bioshock se má stát studnicí voleb, která svou otevřenou hratelností naplňuje vizi Warrena Spectora o ideální hře: „Neexistuje hra, pouze virtuální obraz světa, ve kterém má každá postava své místo a žije v něm svůj uvěřitelný život."

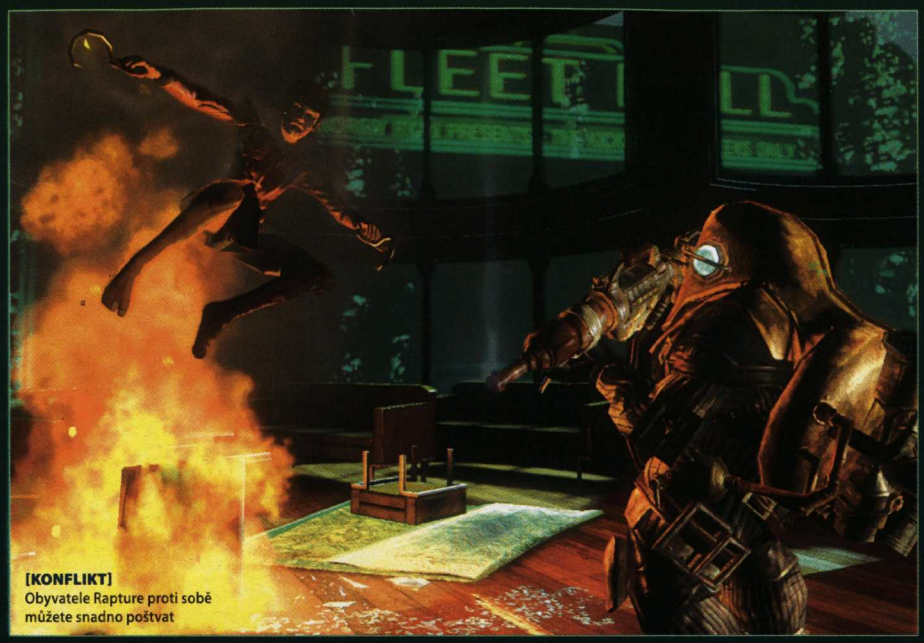
Hlavním lákadlem hry je, že nás stejně jako před léty System Shock uzavře do katastrofického prostředí obrovské základny, kde bude naším primárním úkolem v roli vetřelce ze „světa živých" přežít. Samota pohltí hráče již na samém počátku. Probírá se z bezvědomí v troskách havarovaného letadla a jen šťastnou náhodou se mu do zorného pole dostane zchátralý maják uprostřed širého moře. Doplavat, otevřít dveře a sestoupit schodištěm spojujícím povrch s nazelenalou podmořskou temnotou. Na dně štoly hráč nalezne batyskaf osedlaný mrtvolou, a jelikož není kam jít, odhazuje pozůstatky s grifem zkušeného patologa a pokračuje dále do hlubin. Halucinace, nebo z hlubin skutečně vyrůstají mrakodrapy? Když se konsternovaný mozek podvolí druhé možnosti, rozprostře se před hráčem silueta města Rapture, potopené metropole, která jako by si do hry svými světélkujícími okénky a těžkými ocelovými stavbami odskočila z románů Julese Verna.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Zamrzám, koupím vyhřívanou myš

„PROČ JE UPROSTŘED OCEÁNU POTOPENÉ MNOHATISÍCOVÉ MĚSTO A Z JAKÉHO DŮVODU JE V JEHO ULICÍCH TAKOVÉ TICHO PROŘEZÁVANÉ POUZE UKAPÁVÁNÍM PROSAKUJÍCÍ VODY?



[HLUBINY]
Strašidelné prostory nižších, dělnických pater



[KONFLIKT]
Obyvatele Rapture proti sobě můžete snadno poštvat

POKUSÍME SE HOLČIČKY UPLATIT LÍZÁTKY? NEBO SI OD NICH VELEDŮLEŽITOU SUBSTANCI VEZMEME SILOU?

Vetřelcem v říši smrti

Bioshock bude poměrně skoupý na slovo. Na počátku nevíme nic, kdo jsme, proč je uprostřed oceánu potopené mnohatisícové město a z jakého důvodu je v jeho ulicích takové ticho prořezávané pouze ukapáváním prosakující vody. Autoři chtějí, abychom si vše prožili na vlastní kůži a výsledné příběhové pozadí skládali z jednotlivých střípků informací, jež nám budou během pozvolného zkoumání komplexů důmyslně podsouvat. Tam, kde System Shock překypoval e-maily a namluvenými záznamy mrtvé posádky, zde budeme nacházet zprávy v potrubní poště, hlášení nahrané na gramofonových deskách nebo třeba zachycovat fragmenty dosud fungujícího rádiového vysílání.

Ken Levine je obdivovatelem novel 1984 od George Orwella a Loganova běhu z pera Williama F. Nolana a George C. Johnsona. Obě knihy pojednávají o utopické společnosti, která i přes v základu dobré cíle směřuje k zániku. Odtud plyne zasazení charakteristické pro Bioshock. „Miluji objevovat, co se stane, když dobré nápady nevyjdou," prozradil Ken. Rapture bylo vybudováno roku 1946 ruským vědcem Adrewem Ryanem jako podvodní útočiště pro nejlepší mozky zeměkoule. Oddělen od vnějšího světa plného válek, měl komplex sloužit jako ráj pro hrstku vyvolených. Do roku 1960 dosáhla populace několika tisíc obyvatel, ovšem zároveň byli na mořském dně nalezeni živočichové, z jejichž buněk bylo možné extrahovat substanci zvanou Adam – genetický materiál schopný z člověka udělat poloboha. Adam se rychle stal univerzálním platidlem. Přístroje Plasmi-Quik, u kterých si bude své schopnosti vylepšovat i hráč, se rozrostly jako automaty na kondomy. Ovšem pouze jediný vědec, Fountaine, dokázal substanci masově vyrábět. Ryan chtěl zachránit svou utopii bez honby za penězi a genetickým materiálem, vytáhl tak do války proti Fountaineovi. Ovšem za jakou cenu? Všichni obyvatelé Rapture se stali na Adamovi závislí a v důsledku předávkování se změnili v chrchlající monstra bloumající ulicemi. Není nikdo, kdo by sérum dokázal vyrábět, zůstává ukryto pouze ve všudypřítomných mrtvolách.

Útok z hlubin

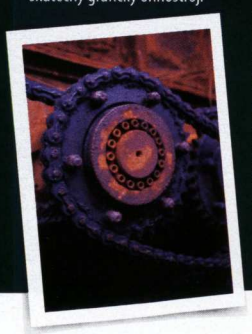
Autoři před nějakou dobou slibovali, že na nekončící honbě za Adamem vybudují komplexní ekosystém, díky kterému bude Rapture skutečně žít. Ačkoliv současný stav je poměrně minimalistický, dle ukázek z barcelonské výstavy X06 funguje potravní řetězec dobře a dodává hře potřebnou atmosféru. Dezolátním městem se pohybují chraptící holčičky zvané Little Sisters, jež jsou sice bezbranné, ale starají se o extrahování Adama z mrtvých těl (stylově obrovskou injekcí, jejíž obsah pak zbaští jako hamburger od McDonalda) a ve svém trávicím systému jej přeměňují na použitelnou formu, plasmidy. Hledání způsobů, jak dostat sérum od holčiček, bude jedním z primárních cílů hry. Pokusíme se je uplatit lízátky? Nebo si substanci vezmeme silou? Zde ale narazí kosa na kámen, respektive hrudník hrdiny na ocelový vrták ochránce Big Daddyho.

Monstrum uzavřené v masivní potápěčské výstroji je ultimátní bytostí celého Rapture, leviatanem, jehož hlavním cílem je ochrana holčičky za každou cenu. Hlavní designér Paul Hellquist o postavě vtipně prohlásil: „Když se s ním poprvé utkáte, poznáte, proč se s ním nechce dostat do křížku nikdo jiný." Pokud si jej nevšímáme, nevšímne si ani on nás, ovšem přiblížíme-li se jen o pár kroků, monstrum tasí zbraň, staví se mezi holčičku a hráče a vydává hrdelní skřek lákající pozornost širokého okolí. Zabít Big Daddyho bude skutečnou výzvou, místo zbraní bude často nutné nasadit lest a důmyslné využívání okolí.

Nejpočetnějšími protivníky v Rapture se stanou jeho zmutovaní obyvatelé. Adam dal každému z nich jiné nadlidské schopnosti. Hlavněmi zbraní budeme mířit na obyčejné pohůnky s hákem v ruce, kteří ale mohou lézt po stropech, nebo na tvrdší mutanty využívající teleportace a metání ohnivých koulí. Ovšem, zda hráč skutečně zmáčkne spoušť a odpraví zrůdu jednou ranou, bude jen na něm. Nábojů je málo (těch průrazných, které jediné zabírají na obrněné nepřátele a bezpečnostní roboty, bude minimum), a tak na řadu přichází improvizace označovaná Levinem za největší trumf hry.

UPRAVENÁ VERZE ENGINU VENGEANCE

Proč vypadá Bioshock tak lákavě? Irrational Games pro jeho vizualizaci použili svůj starší engine Vengeance, který byl vystavěn na licencované technologii Unreal 2.5. V současné době však autoři do kódu zakomponovali velké množství moderních funkcí, jako například plnou podporu DirectX 9 a budoucí možnost využití DirextX 10 s jeho novými shaderovými efekty modelu 4.0. Samozřejmostí je podpora čtyřiašedesátibitových a dvoujádrových procesorů, stejně jako připravenost pro nástup Windows Vista. Tvůrci nyní používají také editační nástroje a některé funkce nejnovějšího enginu Unreal 3, a tak se můžeme těšit na skutečný grafický ohňostroj.



[MISS RAPTURE]
Předávkování Adamem není dobré na pleť

Epické souboje

Každý druh protivníka v kombinaci s každým typem genetických schopností vede k desítkám způsobů, jak překonat každou lokaci. Lze si například píchnout sérum, po kterém hrdinovy vyrostou z ruky spóry lákající řadové mutanty. Hodíme-li takto vypěstovanou vábničku na Big Daddyho, přiběhnuvší zombie nám poskytnou dost času, abychom ukradli holčičce plasmidy nebo jen proběhli o pár místností dále, zatímco boj bude za zády ještě dlouhou dobu zuřit. Bioshock dokáže protáhnout jeden souboj, do kterého se zapojí klidně i polovina oblasti, do desítek minut, čímž se eliminuje stereotyp běžných stříleček, kdy jednou ranou do hlavy odpravíme protivníka a jde se dál.

Návrháři nám dovolí využít ve svůj prospěch takřka cokoliv. Hořlavé materiály půjdou skutečně zapálit, a tak, když uvrhneme v plameny byť jen jediný stůl a vrátíme se později, požár se může rozšířit do dalších místností a vezme s sebou i nepřátele uvnitř. Plynové bomby, nabouratelné bezpečnostní systémy se všudypřítomnými kamerami a plechovými létajícími roboty mají představovat pouze zlomek všeobjímající interaktivity. Dostane hráč chuť na vodku? Tak pozor, aby do ní při sebrání někdo nestřelil, protože alkohol zde vystupuje jako nebezpečná výbušnina. Čest bratru Molotovovi!

Z časově náročných soubojů a záběru města Rapture lze hrubě předvídat herní dobu, která má skutečně šanci být nadprůměrná. Architekti umělého světa si nedali záležet pouze na stylových interiérech v barvách a tvarech art deco, kdy je vše obloženo masivním dřevem, hlubiny osvětlují křiklavé neóny a například strážní věže vypadají jako kříženec kočárku s kulometem. Rapture pod svými skleněnými kopulemi uzavírá všechny provozy nutné k fungování regulérní základny odříznuté od světa. Hráčovy tiché kroky povedou do atmosférou kypících divadel, restaurací, kasin, nemocnic, luxusních rezidentních čtvrtí, stejně jako pod pracující stroje výroben kyslíku, elektřiny nebo mezi zkumavky v laboratořích, ve kterých se zrodila místní katastrofa.

[PSYCHO]
Nepřátelům nestačí jen číhat ve stínech. Musí útočit také z vysokých stropů!

Kromě pronikající vody a zatopených nižších pater má město evokovat prosperující život. Rapture má vlastní reklamu, filmy a stovky individualit, jejichž zkazky budeme nacházet. Ovšem život vyprchal, jsou zde pouze mrtvoly a hráč. Ačkoliv Irrational Games tvoří především svět řídící se vlastními pravidly, pod jejichž velením si bude hráč moci dělat, co chce, občas narazíme i na skriptované sekvence. Například v obchodě s hudebními nahrávkami najednou okna překryjí těžké ocelové zástěny a spustí se záznam láskou zhrzeného hudebníka, který na nás připravil smrtelnou, temnou past. Z útržku informací se dozvíme o mnoha osobních tragédiích mrtvého obyvatelstva, příznivci krátkých znepokojujících příběhů si tak přijdou na své. Najdeme nakonec někde v hlubinách i samotného Ryana, který se nás celou dobu snaží kontaktovat ze záhrobí?

BIOSHOCK JE ADVENTUROU, RPG, AKCÍ!

[ZELENÁ]
Zelená uklidňuje. Tohoto protivníka uklidnil kanón

#KDO ČÍHÁ V HLUBINÁCH?

[BIG DADDY] Obrovské monstrum v potápěčském skafandru s mohutnou zbraní nebo končetinou zakončenou nebezpečným vrtákem. Jeho úkolem je chránit holčičky Little Sister.

[LITTLE SISTER] Zdánlivě nevinné stvoření, které vylézá z děr a vozí se na zádech Big Daddyho. Když uvidí mrtvolu, začne z ní velikou injekcí pácit substanci Adam, kterou pak pozře a zpracuje ve využitelné plasmidy.

[SPLICER] Původní obyvatelé Rapture, kteří se díky závislosti a předávkování Adamem stali chodícími mrtvolami věčně hledajícími nedostatkovou potravu.

[BEZPEČNOSTNÍ ROBOT] Původní bezpečnostní složka Rapture z dob, kdy město ještě fungovalo. Sondy přivolávají bezpečnostní kamery, ovšem někdy je možné nabourat se do jejich ovládacího terminálu a využít je ve vlastní prospěch.

SYSTEM SHOCK – PŮVODCE MÁNIE

Důvodem, proč o novém dítku Irrational Games zasvěcení hráči mluvili již dlouho před uveřejněním prvních směrodatných informací, je jeho duchovní předchůdce System Shock. Psal se rok 1994, když byli hráči v roli spravedlností dopadených hackerů poprvé uvrženi na palubu vesmírné stanice Citadela. Posádka byla vyvražděna zákeřnou umělou inteligencí Shodan a pouze kryogenní spánek hráče zachránil od bolestivé smrti. Dlouhá pouť členitými interiéry instalace vyžadovala nejen rychlou střelbu po mutantech, ale zejména pečlivé prozkoumávání každého koutu, nalézání bezpečnostních kódů, extrahování důležitých informací z namluvených záznamů posádky a vylepšování zbraní i sebe sama. O pět let později vyšlo pokračování odehrávající se na vědecké lodi Von Braun a doprovodném vojenském křižníku UNN Rickenbacker, které si opět udrželo bezkonkurenční latku atmosféry. Díky bezproblémovému ovládání a příjemné grafice lze druhý díl doporučit i dnes.

Genetické monstrum

Proč se honit za plasmidy, když se dá jako komunikační prostředek použít jedna ze šesti zbraní, jež lze navíc dále modifikovat a vybavovat rozdílnými typy munice? Statistiky hrdiny čekající na vylepšení jsou dostatečným důvodem! Rozdělování plasmidů funguje jako v každém klasickém RPG – hráč si vybere jednu vlastnost z kategorií zbraní, výzkumu a psioniky, jež se dělí na další větve. U automatu Plasmi-Quik si pak nechá namontovat příslušné vzorce do své DNA. Fantazie si v tomto případě dala okružní jízdu kolem světa, neboť kromě výše popsané schopnosti vábičky zombií (Aggresor Scent) nám po vpichu injekce z pokožky vyroste hejno šlachovitých vos, je možné vydávat se za sběrače Adama, čímž nás začne chránit Big Daddy, nebo se vrátíme na zem a jednoduše si necháme vylepšit rychlost běhu. Počet nadlidských schopností se má v plné verzi pohybovat mezi padesáti a šedesáti, a bude tak nemyslitelné, aby je hráč zachytil během jediné hry. Místo toho se otevírají nové obzory znovuhratelnosti při objevování alternativních způsobů řešení herních situací v závislosti na použitých schopnostech.

Komunita vyznavačů původního titulu System Shock se zděsila, když Levine začal o Bioshocku mluvit jako o 3D střílečce. Z rozhovoru pro server IGN však vyplynulo, že to rozhodně nebude tupá akce, která hru přiblíží střílečkám, ale špičková grafika založená na hybridním enginu (viz boxík). Vizualizace, využívající nejmodernější efekty, byla vždy vizitkou žánru FPS, a proto údajně nebyl graficky střídmý System Shock nebo třeba Deus Ex nikdy považován za plnohodnotnou akci.

Ačkoliv Levine problematiku poněkud zjednodušuje, faktem zůstává, že Bioshock si bude s hardwarem PC i Xboxu 360 zahrávat vskutku nebezpečně. Hráči na PC sice mohou lamentovat nad konzolovým vzezřením uživatelského rozhraní, nicméně vlnící se voda, která je naprosto všude, tlakové vlny zbraní a jiskry odrážející se od povrchů jej mají šanci hravě zastínit. Bioshock slibuje mnoho, jde však vlastní cestou a je třeba si uvědomit, že není přímým pokračováním System Shocku. Pokud budeme toto respektovat, neměli bychom být v době vydání zklamáni.

JAK SE TĚŠÍME? 9,2

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- ▲ Rapture a všechny jeho čtvrti poznamenané zkázou
- ▲ Fungující vnitřní ekosystém sběračů, ochránců a agresorů
- ▲ Znepokojující záznamy mrtvé posádky
- ▲ Souboje trvající až deset minut
- ▲ Speciální schopnosti, modifikovatelné zbraně a munice
- ▼ Obavy ze srovnávání se System Shockem
- ▼ Hardwarové nároky

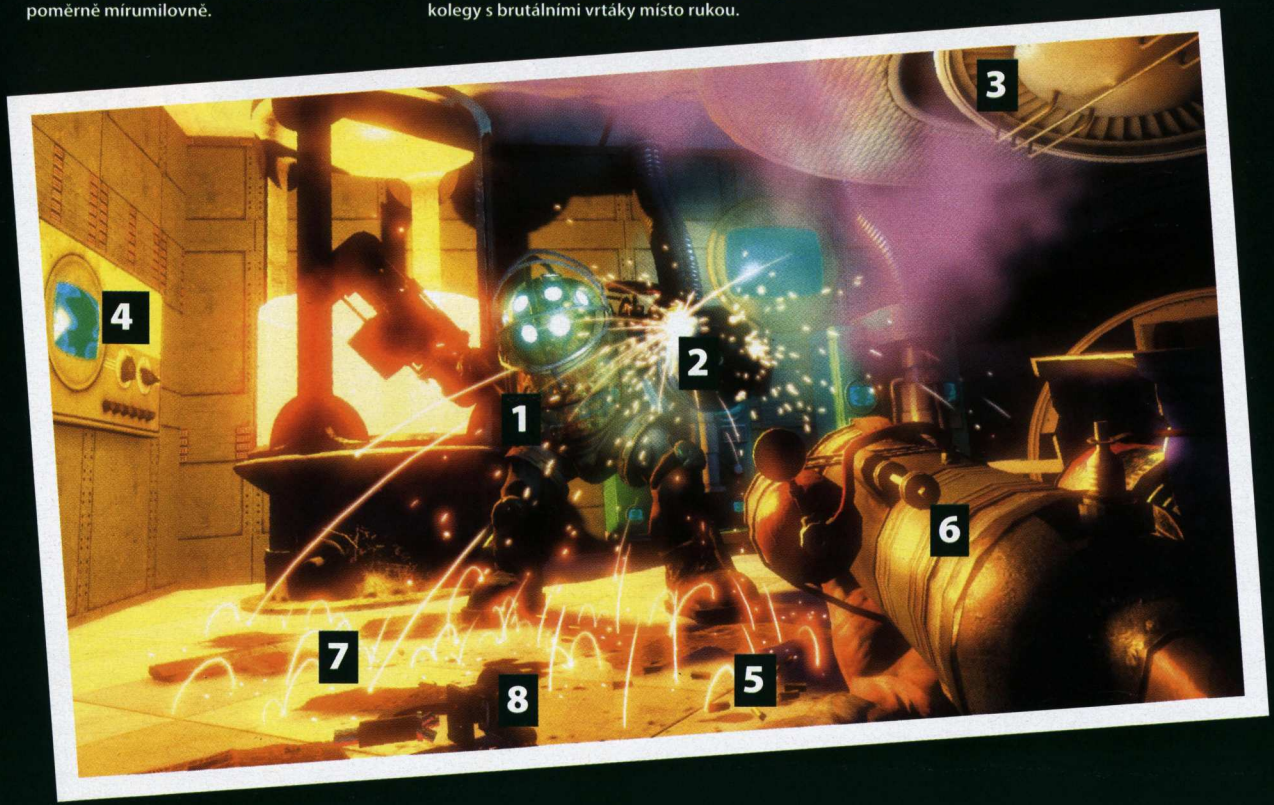
Ambiciózní akce zprostředí podvodního komplexu plného voleb a boje o život nechce zrecyklovat pouze duchovní dědictví tvůrců System Shocku, ale jít dál a představit nám zase o kus odlišnou hru. Povede se jí to?

#BIOSHOCK POD MIKROSKOPEM

1 [BIG DADDY] Souboj s ocelovým ochráncem holčičky bude jednou z největších výzev hry. Burácejících monster potkáme hned několik druhů, tento vypadá ještě poměrně mírumilovně.

2 [OFENZÍVA] Ačkoliv bude ve hře jen omezený počet druhů protivníků, každý z nich bude schopen nést rozdílné zbraně. Tento Big Daddy se zjevně vyžívá v palných kouscích, ovšem potkáme i jeho kolegy s brutálními vrtáky místo rukou.

3 [MAŠINÉRIE] Rapture se rozpadá, nicméně fragmenty infrastruktury stále ještě pracují a jsou v pohybu jako například tento ventilátor.



4 [DEKORACE] Rapture je plné podivných zařízení šílených vědců. Někdy je budeme moci použít ke svému prospěchu, jindy zůstanou jen nezúčastněnými diváky krvavých soubojů.

5 [NÁBOJNICE] Autoři myslí na nejmenší detaily. Nábojnice vyskakují z komor zbraní a tančí svůj tanec realistické fyziky.

6 [ZBRANĚ] Pušky, pistole a vrhače všeho možného jsou vyvedeny v charakteristickém industriálním retro designu, který jim dává punc originality. Navíc lze do zbraní ládovat několik druhů munice a dále je vylepšovat.

7 [EFEKTY] Odskakující jiskry jsou jen jednou z mnoha ukázek síly enginu, který vznikl zkřížením několika moderních technologií. Díky uzavřeným prostorám Rapture by hra navíc nemusela být ani příliš hardwarově náročná.

8 [TROSKY] Rapture kdysi bývalo fungujícím městem, a proto zde na každém kroku nalezneme plně interaktivní pozůstatky života. Co takhle vzít vyobrazený mikroskop a telekinezí jej vrhnout po monstru?

DOUPĚ
Záběry z hraní najdete na DVD 11/06

PŘESVĚDČETE SE O TAJÍCH RAPTURE NA VLASTNÍ OČI!

Vůbec první ukázku z hratelné verze hry představuje čtrnáctiminutové video doprovázené tajemným hlasem Kena Levina. Jak se bude Bioshock skutečně hrát, se můžete přesvědčit také prostřednictvím našeho DVD, kde naleznete nahrávku ve vysokém rozlišení.

[1] Levine nás nejdříve seznamuje s prostředím a pozadím Rapture…

[2] …aby hráčům později představil ústřední dvojici Big Daddy & Little Sister a způsob získávání látky Adam

[3] Zjistíme rovněž, jak pracují bezpečnostní systémy a jak je lze využít ve vlastní prospěch

[4] K nejzajímavějším částem patří netradiční způsob eliminace dvou protivníků najednou

[5] A na závěr nás video ujistí, že o infarktové scény skutečně nebude nouze

ČÍM SE BIOSHOCK PODOBÁ SYSTEM SHOCKU?

- Mrtvým, izolovaným prostředím plným beznaděje, které tvoří vlastní uzavřený svět
- Modifikovatelnými zbraněmi, do nichž může hráč naládovat několik typů munice
- Nebojácnými protivníky, kteří se na nás vrhají za děsivého skřeku v těch nejneočekávanějších chvílích
- Zprávami (nahrávky, dopisy, deníky, potrubní pošta) mrtvého obyvatelstva komplexu
- Zvláštními schopnostmi hlavní postavy, jejichž volba zaručí, že budeme každou hru hrát zcela odlišným způsobem
- Vědec Fountaine bude vystupovat v pozadí celé hry podobně jako umělá inteligence Shodan

ČÍM SE BIOSHOCK LIŠÍ OD SYSTEM SHOCKU?

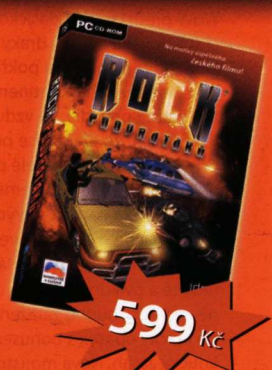
- Větším důrazem na souboje a přestřelky – Bioshock je především akcí
- Více způsoby, kterak lze vyřešit souboj. Násilně, nenásilně, nebo je možné zcela se mu vyhnout
- Sofistikovanějším potravním řetězcem uvnitř zdí Rapture

[FILMOVÝ TRAILER]

inzerce »

ROCK PODVRAŤÁKŮ

- **První hra** podle úspěšného českého filmu
- **Čtyři rozsáhlé úrovně** se čtyřmi extra tvrdými mafiány
- **Desítky** netradičních zbraní
- **Osm vozidel** s možností vylepšování
- **Přestřelky** s pěšími i pojízdnými nepřáteli
- **Tři rozdílné herní módy** s nepřáteli i bez
- **Nejméně 10 hodin** akční jízdy
- **Skryté bonusy** pro filmové fanoušky
- **Originální dabing** filmových protagonistů



599 Kč

Vychází 2.11.2006

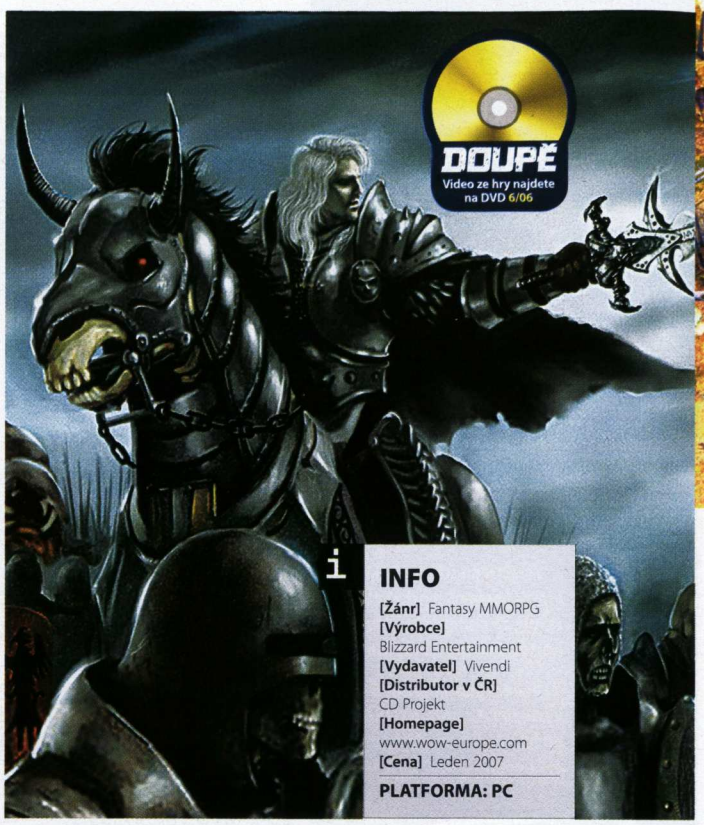
www.rockpodvrataku.cz

Vyrobil: CENTAURI PRODUCTION IDEA GAMES
Producenti: mr.film FV
Mediální partner: metro

V roce 2006 vyrobila Centauri Production s.r.o. Vydává IDEA Games a.s.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Brány éterického kontinentu se poprvé otevírají v prvních dojmech z uzavřeného betatestu!



INFO
[Žánr] Fantasy MMORPG
[Výrobce] Blizzard Entertainment
[Vydavatel] Vivendi
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.wow-europe.com
[Cena] Leden 2007
PLATFORMA: PC

Načrtnout pár nových misí, po obědě vymodelovat dvě postavičky a pak věnovat stejný čas vymýšlení vhodného reklamního sloganu. Tato osnova řadového datadisku visí na zdech řady týmů, ovšem ne na křišťálových stěnách americké firmy Blizzard. Starcraft: Brood War nebo Warcraft 3: The Frozen Throne dodnes vypínají hruď na piedestalu nejlepších expanzí, a jelikož máme šanci účastnit se velkého betatestu jejich nejnovějšího bratříčka, můžeme prohlásit, že The Burning Crusade již pilně šplhá po stupíncích vzhůru.

Chřtány pekel dokořán

Datadisk je určen především pro dlouhodobé hráče, kteří již za dva roky existence World of Warcraft stihli prozkoumat většinu zákoutí Kalimdoru a Východních království. Před postavami na dosud nejvyšší šedesáté úrovni se otevírá nový, éterický světadíl Outland. Stačí nasednout na grifa, majestátným Temným portálem v Blaster Lands se nechat přenést na druhou stranu a stanout tváří v tvář teroru. Bojové šiky planoucí legie tvoří zástupy chystající se vpadnout do starého světa a jen zbytky odporu svádějí krutou bitvu před portálem. Zatímco původní svět WoW představoval klasickou stylizaci středověku s rytíři, draky a trpaslíky, Outland je depresivní pokřivenou tváří kdysi obydleného kontinentu. Neplatí zde žádná pravidla, ve vzduchu levitují kusy skal, okraje hor se propadají do prostorových bouří a celé pevnosti jsou nakloněny, jak se tvář země zamračila. Z hlediska návrhu nových úrovní jde jednoznačně o dobře odvedenou práci.

Zkušení hráči, kteří dosáhli nejvyšší úrovně a byli do dnešního dne suverénně nad věcí, budou zaraženi do země až po epický opasek s bonusem +2% na kritický zásah. Nová monstra jsou mnohdy dvakrát větší než oni sami, a než opět dosáhneme zvednuté latě sedmdesáté úrovně, uplyne průměrně 100 hodin čistého herního času. Prostředky ke zběsilému sbírání zkušeností jsou připraveny – řada nových lokací s desítkami questů včetně několika skutečně neotřelých spolu s dungeony pro 5 až 25 hráčů. Velmi kontroverzní reakce nicméně vyvolala devalvace epických předmětů, které jsme si nastřádali během měsíců rabování těch nejtěžších instancí v původní hře.

Jelikož to ale vyžadovalo velkou partu sehraných lidí, kterých bohužel tolik není, množství „šedesátek" na sobě dosud nosí řadovou výstroj. Jak smazat rozdíly? V Outlandu lze prostřednictvím questů a dungeonů během několika hodin získat velice slušnou výbavu, která mnohdy předčí i tu epickou, pracně získávanou. Jistě, ihned se zvedla vlna odporu starých harcovníků, nicméně nevěšme hlavu! Blizzard se snaží devalvaci předmětů průběžně zmírnit, přičemž někdy dokonce natvrdo pozmění statistiky některých z nich. Například epický luk lovců Rhok'delar působí již nyní o čtvrtinu větší zranění za sekundu.

Elfové, gel na vlasy a nesvatí paladinové

Je libo založit si zcela novou postavu? Blizzard myslel i na tuto možnost a do hry zařadil nové rasy krvavých elfů za Hordu a draenei na straně Aliance. Zatímco elfové vystupují v roli fantastických metrosexuálů, mistrů magie se záluskem na ovládnutí světa, draenei ztroskotali na své magické lodi při průletu dimenzemi a jejich hlavním cílem je přežít. Startovní lokace obou ras se organicky začlenily do původního světa WoW a nabízejí spoustu nového. Ostrov Sunstrider hýří pohádkovými barvami všudypřítomné magie, až se chce oku fantasty jódlovat, a je tak protikladem ponurého Exodaru, domoviny rasy draenei. Poprvé se navíc oběma stranám, Hordě i Alianci, otevírají povolání šamana a paladina. Smazání signifikantního rozdílu mezi frakcemi lze považovat za ústupek masám, ovšem Blizzard je neoblomný.

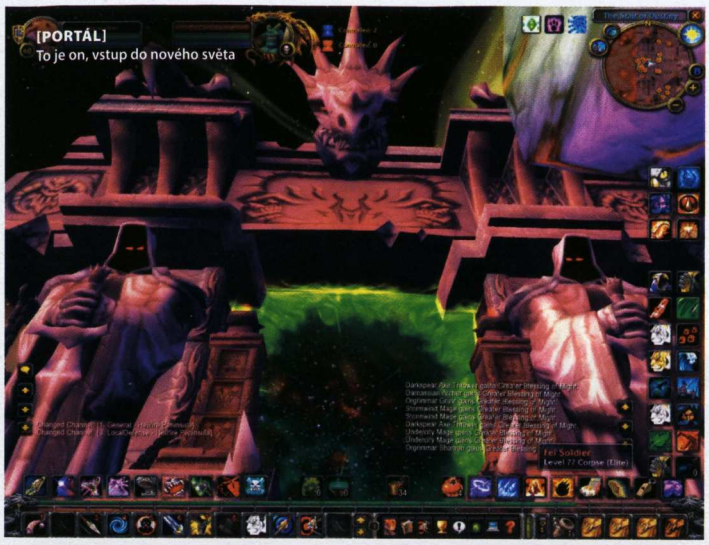
S MMORPG K VÝDĚLKU!

Nebudeme zde hovořit o čínských farmářích, kteří nabízejí virtuální peníze výměnou za ty reálné. Po spuštění betatestu The Burning Crusade se rozšířila panika ohledně devalvace epických předmětů a pořádně vybavených postav, jejichž majitelé se ve zhrzenosti rozhodli své epické avatary prodat ještě dříve, než budou bezcenné (což ovšem není pravda, neboť Blizzard na vyvážení statistik předmětů stále pracuje). Dalo se na transferu postav vydělat? Zpočátku zcela jistě ano, některé nabídky se vyšplhaly vysoko nad 1 000 eur, ačkoliv nyní ceny rapidně klesly. Přestože Blizzard podobné obchodování oficiálně neschvaluje, v praxi je rád, že mu neutíkají klienti, a situaci benevolentně přehlíží.

Idea Blizzardu udělat hru zábavnou pro všechny vrstvy hráčů je patrná na každém kroku. Úspěšné pokoření těch nejtěžších dungeonů dosud vyžadovalo 40 lidí s dokonalou morálkou, ovšem dát dohromady tak velkou tlupu představuje problém. Tomu je nyní konec, ve jménu hratelnosti se instance omezují na maximální počet 25 hráčů a navíc přibývá volba normální a těžké obtížnosti. Není parta zkušená a její členové se navzájem neznají? Pak vůdce zvolí lehčí postup za cenu horších předmětů vypadávajících s bossů. Pokud se však sejde elitní skupina dobrodruhů, můžeme i v malých instancích získat nejlepší předměty z celé hry! Úvodní dungeony jsou rovněž poplatné velmi rychlému získání slušné výstroje. Například hned první Hellfire Ramparts zahrnují tři bosse, kteří jsou pokořitelní během pouhých třiceti minut.

Běh za dokonalostí

The Burning Crusade nejsou jenom nová prostředí a honba za sedmdesátou úrovní. Nerozdělitelnými souputníky hráče se stanou nové profese a vyšší úrovně těch stávajících. Horníci mohou v Outlandu těžit adamantium a další rudy, jsou zde desítky receptů pro koželuhy apod. Zajímavě je zpracováno povolání klenotníka. Po vzoru mnoha RPG (např. Diabla 2) se ve hře vyskytují předměty (vyrobitelné nebo padající z bossů), které ve svém těle ukrývají několik patic k zakování krystalů určité barvy. Například červený krystal přidává životy, a pokud navíc obsadíme všechny sloty předmětu, ode-



mkne se i speciální magický bonus. Klenotníci jsou také schopni získávat naprosto unikátní a epické krystaly, čímž se možnosti dále rozšiřují. Ano, jedná se jen o další prostředek z řady, kterak lze vylepšit své předměty na maximum, nicméně jde o zajímavou alternativu k současnému očarování (enchanting).

Pro World of Warcraft jsou charakteristické tisíce programových přídavků tvořených hráčskou komunitou, tzv. addonů, jež vylepšují herní interface a nabízejí nové možnosti ovládání. Blizzard by je rád obsáhl všechny již v základním kódu hry, a tak přidává vylepšené informování hráče o zásazích a zranění v boji. Na obrazovce se konečně objevuje ukazatel, jaké kouzlo zrovna nepřítel vyvolává, ovšem jednoznačnou pochvalu si zaslouží nový systém hledání spolubojovníků nejen do dungeonů a raidů, ale i na questy nebo jen na okružní jízdu po zvolené zóně. Stačí několika kliknutími oznámit světu, že hráč hledá partu například do Hellfire Ramparts, a pokud se do systému přihlásí někdo další, systém jej automaticky přihlásí do skupiny. Snadné, efektivní a brilantní řešení pro introverty a neanglofonní hráče, jež si doposud neuměli poskládat partu sami.

WoW kráčí dál

O profesionalitě tvůrců nejlépe vypovídá hudba. Díky úvodní melodii byl autor preview hypnotizován v základním menu několik desítek minut. Na rázné orchestrální motivy navazují mohutné chóry, až si člověk připadá, že poslouchá remix sountracků z Hvězdných válek a Barbara Conana. Hudba ve hře je již umírněnější, ovšem například v úvodní lokaci Hellfire Peninsula lze stále rozeznat rukopis Matta Uelmena, autora skladeb jako například Tristram z Diabla 2.

The Burning Crusade hodlá přinést mnoho, a to jsme nemluvili o novém konceptu PvP boje hráčů mezi sebou, který se teď přenáší z uzavřených arén do širého světa a představuje žetony, jež budeme získávat za vítězství a posléze je vyměňovat za lákavé předměty. Datadisk nemění zaběhnuté mechanismy hry, pouze jim přidává nová ozubená kola a olejuje celý strojek pravým olejem z trollích ušních lalůčků.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Žárlím, koupím vyhřívanou myš

JAK SE TĚŠÍME? **8,8**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Desítky a stovky hodin strávených v Outlandu
- Menší, zábavnější instance pro nováčky i elitu
- Nové talenty a povolání postav
- Bezchybná hudba
- Nové rasy se povedly
- Devalvace těžce získaných předmětů
- Opětovné odložení vydání!

Blizzard pokračuje ve své tradici bezkonkurenčních datadisků. The Burning Crusade nabídne hodně, ovšem dosud zůstává otázkou, jak novinky přijmou různé vrstvy online komunity.

inzerce »

INFO

[Žánr] Hororová akce
[Výrobce] Eden Studios
[Vydavatel] Atari
[Homepage] www.atari.com/aloneinthedark
[Datum vydání] 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION

Zrození prastarého zla v režii zábavy nové generace

Vše je pouze otázkou úhlu pohledu a věku. Zatímco „mladší" konzolová generace bezesporu považuje za počátek žánru survival hororů japonské pecky Silent Hill či Resident Evil, pavučinami opředení PC kmetové vědí svoje. Protože zapomenout na to, jaké je to být sám ve tmě, se nikdy nedá. Právě hra s tajemným názvem Alone in the Dark od tehdejších Infogrames ukázala hráčům, co je to strach. A to už v roce 1992! Dobrodružství Edwarda Carnbyho (či druhé hratelné postavy) v prastarém domě obývaným stvůrami vyvrženými snad ze samotných hlubin pekla si získalo pověst klasiky a společně s druhým a třetím dílem patří do zlatého fondu her.

Věčná škoda, že resuscitace značky v podobě The New Nightmare si přes slušnou kvalitu nenašla místo v hráčských srdcích. Ale v Atari se nevzdávají a navzdory prvotnímu neúspěchu nehodlají sérii nechat samotnou ve tmách zapomnění. Svěřili vývoj do rukou poněkud neznámým Eden Studios, aby pro ně vytvořili novou generaci strachu pro novou generaci konzolí (a také staré dobré PC).

ŽÁDNÝ FIKTIVNÍ INVENTÁŘ NEČEKEJTE, CARNBY MŮŽE MÍT U SEBE POUZE TO, CO SE MU VEJDE POD PLÁŠŤ

Peklo v parku

Fanoušky potěší zmínka o návratu Edwarda Carnbyho z původní trilogie do hlavní role, ale zároveň zmate zmínka o zasazení hry do současnosti. Jak to? Vždyť první Alone in the Dark se přece odehrával někdy kolem roku 1930. Cestování v čase? Hlavní hrdina je klon? Nebo zombie stejně jako Michael Jackson (jen lépe vypadající)? Nevíme, ale podle slov tvůrců se odhalení této záhady stane jedním z mnoha dílků skládanky jménem příběh. Na druhou stranu je to téměř jediný střípek, který tvůrci zatím dali k dispozici, takže z celkového obrazu známe pouze pomyslný levý dolní okraj. Nad dějovou linkou se sice stále vznáší oblak nejasností, ale herní prostředí známe do posledního čtverečního metru. Stačí totiž najít mapu New Yorku a vyhledat Central Park.

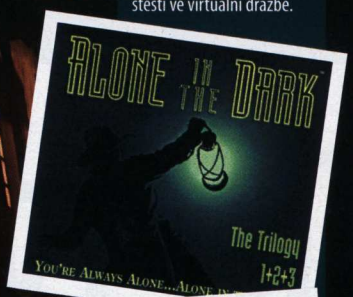
Tvůrci prý zmapovali a převedli do digitální podoby celé čtyři čtvereční kilometry skutečného Central Parku. Vše má jít tak daleko, že nebude problém navštívit s hlavním hrdinou libovolnou budovu. Central Park si nepředstavujte pouze jako zelenou plochu s pískovými cestičkami a zurčícími fontánami, ale jako živoucí čtvrť s divadly, restauracemi a zoologickou zahradou. Ovšem nemá chybět ani vlastní dávka invence, a tak ve hře projdeme i rozsáhlými podzemními prostorami, ve kterých stánky se suvenýry rozhodně nečekejte. A když, tak jedině s prodavačem z vašich nejhorších nočních můr, který vám na památku leda vykousne srdce.

V příštím díle uvidíte

Kromě netradiční lokality nabídne nový Alone in the Dark i značně neobvyklou stavbu děje. Chlapcům (a děvčatům) z Eden Studios nevoní klasická filmová sekvence – bom-

[OHEŇ]
Pistolí toho moc neuhasíš

[BŘITVA]
Jen jestli to s tím holením nepřehání



Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Už se nemůže dočkat Mikuláše – uhlí na zimu se hodí

bastický začátek, grandiózní závěr a spousta vaty uprostřed – a chtějí jít jinou cestou. Seriálovou. Celá hra se bude skládat z patnácti kapitol, každá zhruba ve stopáži běžného dílu seriálu – tedy nějakých čtyřicet pět minut až hodina. Každá epizoda má vrcholit strhujícím závěrem a na začátku se dočkáte shrnutí předešlých událostí. Dokonce to jde tak daleko, že o hře někteří tvůrci mluví jako o Alone in the Dark: Season One. Ale nenechte se zmást, nejedná se o klasický koncept epizodního hraní, kdy si musíte pořídit šest her, abyste se dozvěděli, jak to celé dopadlo. Spíš si představte, že si koupíte jednu sezónu vašeho oblíbeného seriálu a na jednotlivé díly se díváte podle nálady. Přístup je to věru svěží, ovšem těžko říct, zda bude ve finální fázi fungovat. Nejdůležitějším prvkem se v takovémto případě stává schopnost scénáristů gradovat každou epizodu a udržet napětí až do samotného závěru – jako se to například daří seriálu 24 hodin. Pokud se vše povede podle původního záměru, čeká nás vskutku nevšední herní zážitek.

Adrenalinová jízda

Píše se rok 2006, a tak snad už nikoho nepřekvapí snaha vývojářů vytvořit co nejplynulejší herní zážitek, jenž se má podobat akčnímu hollywoodskému trháku. Alone in the Dark se pochopitelně na této módní vlně veze, jinak bych se o něčem podobném nezmiňoval. Nejnovější přírůstek do série by se měl stát zase o něco akčnější hrou, ale pochopitelně nesmí chybět hlavní nosný prvek – strach. Děsivé zrůdy, opuštěná, zdemolovaná místa, paranormální jevy, tma, tma, tma… Nesmí vás však překvapit ani akční scény pumpující krev do žil. Na X06 v Barceloně byl k zahrání úvod druhé epizody, ve kterém hlavní hrdina prchá z bořícího mrakodrapu. Všude se ozývá pláč a křik raněných, padající kusy suti drtí ubožáky snažící se vám pomoci, oheň bleskově získává společně s dusivým dýmem nadvládu nad situací a dodává na bezvýchodnosti.

Carnby, drže se urvaného elektrického kabelu, přebíhá po fasádě budovy a snaží se dostat do bezpečí. Přitom kamera volí ty nejlepší úhly, aby dokázala navodit pocit výšin, ve kterých se nalézáte. Kdesi v hlubinách pod vámi můžete zahlédnout běžný provoz na ulici. Cestu dál blokuje velký billboard, hlavní hrdina sahá do kapsy a vytahuje zbraň, sestřeluje překážku a vrací zbraň na původní místo. A pozor, to není žádná předrenderovaná scéna, ale přímo součást hry. Žádný fiktivní inventář nečekejte, Carnby může mít u sebe pouze to, co se mu vejde pod plášť. Tvůrci se snaží dát hráči co největší volnost a navodit pocit realističnosti. Což předvedla už hratelná ukázka, ve které jste si mohli sednout na libovolné místo v automobilu, prohlédnout přihrádku u spolujezdce, sklopit stínítko proti slunci, nastartovat pomocí drátů atd.

Alone in the Dark se připravuje na konzole Xbox 360, PS3 a moderní PC, takže snad nikdo z vás nepochybuje o silné grafické stránce hry. Důležité slovo bude mít i fyzika, o kterou se postará pokročilý Havok 3.0 engine. Tvůrci mají rozmáchnuto k velmi monstróznímu dílu, které hodlá víc než konkurovat plánovanému Resident Evilu 5. Otázkou je, zda se podaří naplnit všechny sliby a my budeme moci příští rok říci, že se praotec všech survival horrorů vrátil ve špičkové kondici.

PŮVODNÍ TRILOGIE – VZÁCNÉ ZBOŽÍ

První tři díly série sice jsou ke stažení coby abandonware na nejrůznějších internetových serverech, příznivci však jistě zatouží po hmatatelném zdroji herního strachu. Jak je ostatně zvykem u všech úspěšných sérií, i Alone in the Dark se dočkalo reedice v podobě Alone in the Dark: Trilogy. Krabice s ní je sice vzácným zbožím, příznivci přesto mohou zavítat na aukční servery a zkusit své štěstí ve virtuální dražbě.

FILMOVÁ HRŮZA

Známý filmový prasil Uwe Boll sice umí solidně boxovat, o čemž se poměrně tvrdě přesvědčilo několik jeho kritiků, ale jako filmový režisér nestojí ani za zlomenou klapku. Do parády si vzal i sérii Alone in the Dark a výsledkem se stal stejnojmenný filmový paskvil, který si na proslulé internetové filmové databázi IMDB.com vysloužil ostudné hodnocení 2,2/10, čímž si zajistil 27. příčku v žebříčku 100 nejhorších filmů. Srdečně mu přejeme, ať si na něj konečně počíhá v temné uličce skupina pekelných démonů. Snad si konečně najde solidní práci coby přikladač pod kotle v pekle a přestane se montovat do filmařiny.

JAK SE TĚŠÍME?

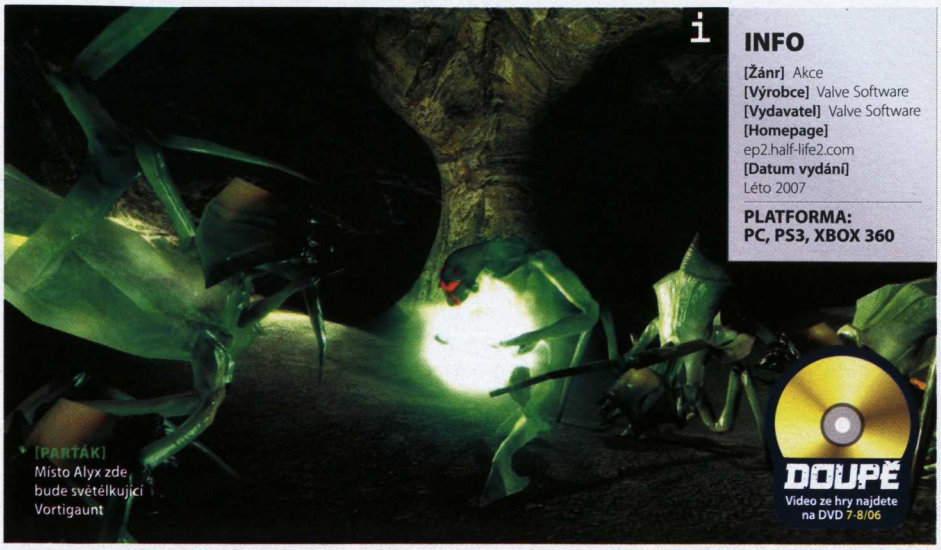
8,7

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Originální zasazení
- Epizodní dělení
- Důraz na detaily a realističnost

- Epizodní dělení
- Krátká herní doba
- Nenaplněné sliby

Druhý pokus vzkřísit legendu se nese ve velkém stylu. Seriálový střih, filmová kamera, velká volnost a silný důraz na detail = předpoklady na velký hit.



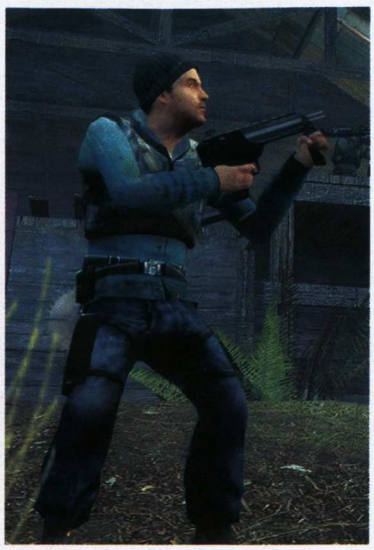
[PARTÁK] Místo Alyx zde bude světélkující Vortigaunt

DOUPĚ Video ze hry najdete na DVD 7-8/06

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Valve Software
[Vydavatel] Valve Software
[Homepage] ep2.half-life2.com
[Datum vydání] Léto 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360



Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Zamrzám, koupím vyhřívanou myš

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Gordon Freeman jde do lesa!

Neměla jsi tady být… Zapomeň na to všechno," říká chladným hlasem G-Man klečící nad bezvládnou Alyx v nejnovějším traileru pokračování Half-Life 2. Episode 2 zapřahá svůj příběhový vagón těsně za lokomotivu uhánějící z předešlého dílu. Gordon a Alyx společně opouštějí City 17 a jeho rozpadající se cizáckou základnu Citadelu. V rukou však oba hrdinové drží zašifrovaný datový balíček skrývající tajemství vesmírných dobyvatelů – rozuzlení, které před námi autoři hodlají skrýt až do třetí epizody. Je nutné jej doručit přeživším vědcům, kteří si opékají buřty na svých hyperplasmových alternátorech v lesích severně od města, a během cesty opět zažít tísnivé napětí ze všudypřítomných protivníků přesně v trendu, jaký nastolila první expanze.

Half-Life 2 se postupem času začala propadat do stereotypu stále stejného městského prostředí, kdy byl hráč přímočaře veden uličkami mezi polorozbořenými domy a nemohl šlápnout stranou. Episode 2 se bude snažit tuto kostnatost odstranit zcela novým prostředím. Engine hry byl upraven, aby mohl zobrazovat rozlehlé exteriéry, a tak se nyní bude Gordon prohánět po lesích a planinách inspirovaných estonskou divočinou. Atmosféru samozřejmě zahustí i klaustrofobické prostředí jako opuštěné doly obsazené světélkujícími Ant Liony nebo raketové silo v roli dočasné základny starých známých Eliho Vance a doktora Kleinera. Majoritní část dobrodružství bude nicméně obnášet plašení lesní zvěře a šlapání po dýňových záhoncích venkovanů.

Klasické zombie působí hrůzyplně v uzavřených místnostech. Co ale postavit je proti hráči v planině? Odpovědí je Hunter, zrůda představující vizitku Episode 2. Návrhář monster z Valve, Ted Backman, prozradil: „Chtěli jsme něco, co by vypadalo jako majestátní Strider, syntetická zrůda z řad mimozemských Combine." Výsledkem je dvou a půlmetrová třínohá bestie, která bude pronásledovat hráče kamkoliv, likvidovat jej zdálky plasmovým dělem i nablízko kopyty a dokonce vyjadřovat emoce zaostřováním optické čočky. Noví nepřátelé se budou pohybovat ve smečkách, při útoku se plynule rozdělovat a dokonce se umějí dorozumívat houkáním, což opět předznamenává posun k hororové atmosféře.

Hunter nebude jediným Freemanovým terčem. Vrací se zejména obrovští Strideři, s nimiž se budeme utkávat ve větších počtech, nicméně autoři nám proti nim poskytnou novou hračku, Strider Buster. Předmět o velikosti většího tenisáku vystřelíme gravitační pistolí, a jakmile se přichytí k břichu Stridera, stačí chvíli počkat, než vysaje vnitřní energii monstra, a pak jej v mohutné explozi odstřelit libovolnou zbraní.

Druhá epizoda nesleví ze zavedených skriptovaných sekvencí ani píď. Valve najali Graye Horsefielda, bývalého zaměstnance australské firmy Weta Digital zodpovědného za speciální efekty ve filmovém Pánu prstenů, a doufají, že se díky tomu výbuchy a destrukce celého prostředí ještě více přiblíží realitě. Engine nyní využívá předpočítané dráhy odletujících částic, takže sice některé výbuchy v dálce budou vypadat pokaždé stejně, ale rapidně se tím sníží nároky na výkon počítače. Ten může být použit ke spektakulárním efektům odehrávajícím se bezprostředně u hráče.

Episode 2 hodlá mnoho přinést, ale odnese nám sladkou společnici Alyx, alespoň na většinu herního času. Místo toho bude hráči dělat společnost šlachovitý Vortigaunt (se schopností ovládat Ant Liony) a zejména zbrusu nová čtyřkolka, za jejímž volantem bychom měli strávit až polovinu hry. Ledničkou na zádi a svařovaným trubkovým lešením sice kára neevokuje výrobní linky Mercedesu, ale co bychom chtěli od amatérského výrobku přeživších vědců.

TŘI V JEDNOM

Aby výrobce Valve zmírnil rozčarování z netradiční krátkosti svých expanzí (Episode 2 by však měla být o něco delší než předchozí část), bude k plné verzi standardně přikládat dva plnohodnotné produkty. Prvním je týmová multiplayerová střílečka Tem Fortress 2, která chce svým rozdělením na bojová povolání a zejména grafikou charakteristickou pro moderní animované filmy pořádně oživit žánr. Druhou hrou bude logický experiment Portals, který si bude pohrávat s prostorovými branami a gravitací použitého enginu Steam. Více o obou hrách se dozvíte z novinek v zářijovém vydání Doupěte.

JAK SE TĚŠÍME? 7,8

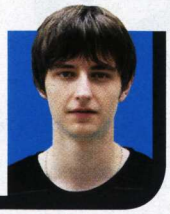
INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Většinu času strávíme v exteriérech
- Noví protivníci
- Ještě propracovanější efekty a skriptované sekvence
- Dopravní prostředek
- Bude industriální atmosféra zachována i na venkově?
- Krátkost

Episode 2 přesunuje dějiště pokračujícího příběhu z rozvalin City 17 a opět nám chce nabídnout o něco děsivější atmosféru doprovázenou několika lákavými novinkami. Valve svůj fenomén rozhodně nechce nechat usnout na mimozemských vavřínech.

PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her



KAMIL GRIC
šéfredaktor

NAFUKOVACÍ RECENZE

Ač posílen několika návštěvami místní posilovny, nafukování sekce PC recenze starou dětskou pumpičkou se tentokrát minulo účinkem. Konec října a začátek listopadu byly až nevídaně bohaté na příděl nových her, z nichž bychom mohli jen s těžkým svědomím některé kousky ignorovat – a tak se situace v redakci vyhrotila neustálým bojem o rozsah pro plánované recenze, kdy všichni chtěli víc, zatímco „zlý" šéfredaktor zatlačil jejich spisovatelské ambice do země. Výsledkem je nabité listopadové číslo, v němž hit střídá hit, ale v němž bychom mnoha hrám rádi věnovali více prostoru. Až ale prolistujete následující stránky, pochopíte, že bychom mohli jen s těžkým svědomím některou z recenzovaných her zazdít na úkor jiné.

Pokračovat v upoutávkách a lákat vás na pochutiny, skrývající se na dalších stránkách, je tentokrát myslím zbytečné. Všichni víme, že se blíží konec roku, vydavatelé šílí a na trh chrlí očekávané novinky. Teď je správný čas vzít si dovolenou, zavřít se do herního Doupěte a nevylézt do okamžiku, kdy se vám podaří překonat alespoň všechny sedmičkové hry. Pokud jde o aktuální Doupě, doufám, že vás v práci/škole oželí minimálně na dobré dva týdny.

PRODEJNÍ HIT PODZIMU? FOTBAL!

Hry stále nejsou světem, jemuž vládne komerce: do jisté míry. Jak ukazuje případ Pro Evolution Soccer 6, hráči se stále straní experimentů s konkurenční značkou a rádi vyčkají na léty ověřený produkt. Dokazují to prodejní výsledky šestého dílu, které jen těžko vydýchává kanadská Electronic Arts. Pro Xbox 360 připravila novou verzi série FIFA, aby byla svým japonským sokem na hlavu poražena. PES 6 se ve Velké Británii stal vůbec nejrychleji prodávanou hrou pro konzoli od Microsoftu a celkově (bez ohledu na platformu) byly do evropských obchodů vyexpedovány přes 3 milióny kopií.

46 NEVERWINTER NIGHTS 2
PC

50 NEED FOR SPEED: CARBON
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX | XBOX 360 | WII | NDS | GBA

52 ARMED ASSAULT
PC

54 DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC
PC

56 PRO EVOLUTION SOCCER 6
PC | PS2 | PSP | XBOX 360 | NDS

60 MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX | XBOX 360 | GC | WII | NDS | GBA

62 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360 | GC | WII

64 WARHAMMER: 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE
PC

65 ALPHA PRIME
PC

66 BATTLEFIELD 2142
PC

68 SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
PC | PS2 | XBOX

70 ANNO 1701
PC

71 SID MEIER´S RAILROADS
PC

72 FOOTBALL MANAGER 2007
PC

73 CHAMPIONSHIP MANAGER 2007
PC

74 STRONGHOLD LEGENDS
PC

75 RACE
PC | XBOX 360

76 STAR WARS: EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION
PC

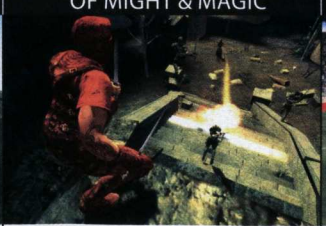
77 AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS
PC

[46] NEVERWINTER NIGHTS 2

Poslední z trojice „velkých" RPG
| PC |

[52] ARMED ASSAULT

Operace Flashpoint se vrací
| PC |



[54] DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Moc a magie v novém
| PC |

[56] PRO EVOLUTION SOCCER 6

Další krok vstříc dokonalé simulaci
| PC | PS2 | PSP | Xbox 360 | NDS |

NEVERWINTER NIGHTS 2

Skvěle se bavíte na párty, popíjíte vše, co vám přijde pod ruku, a celou dobu tušíte, že je něco špatně – jen nevíte, co. Jakmile to zjistíte, je dávno pozdě

Letošní rok by mohl být svátkem všech RPG pozitivních hráčů. Nestává se často, aby v relativně krátkém čase vyšly hry tak zvučných jmen. Oblivion. Gothic 3. Neverwinter Nights 2. První dvě už spatřily světlo světa (a temnotu DVD mechanik), jenže ani jedna nedokázala naplnit vysoká očekávání hráčů. Nechci oběma hrám brát nesporné prodejní úspěchy a objektivní kvality – nicméně je jasné, že přes veškerou upřímnou snahu se někde stala chyba (či přímo série chyb), jež nedovolila Oblivionu ani Gothicu dosáhnout bezmezného uznání hráčů. To ještě zvýšilo napětí, s jakým jsem čekal na pokračování hry s nejhezčím názvem.

Podívám-li se jen malinko nalevo od monitoru, uvidím vystavenou krabici Neverwinter Nights Diamond – sbírky původní hry, datadisků Shadows of Undrentide a Hordes of the Underdark i fanouškovských přídavků Kingmaker, Shadow Guard a Witch's Wake. Možná je na místě si připomenout, že původní hra i datadisky byly na velmi vysoké úrovni, a třeba na Hordes of the Underdark jsem svého času v recenzi jen stěží nalézal nedostatky. Jde tak od Neverwinter Nights 2 (NWN2) vůbec čekat něco jiného než absolutní bombu?

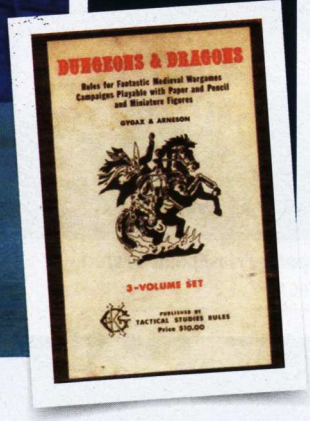
NWN byly prvním opravdu kompletním převedením stolních RPG pravidel Advanced Dungeons & Dragons do digitální podoby. Již před tím se pravidla objevila ve hrách jako Baldur's Gate (ne neprávem ji označuji za resurekci žánru) či Icewind Dale, ale až NWN přinesly nejen třetí edici pravidel, ale především fantastický editor, díky němuž bylo možné během pár chvil tvořit celá dobrodružství pro multiplayerovou hru, kde dokonce jeden z hráčů mohl vykonávat funkci Dungeon Mastera (tedy Pána jeskyně).

Později byl podobný herní systém úspěšně aplikován na oba díly Star Wars: Knights of the Old Republic. A NWN nemají s KOTORem společné jen to. První díl Lucasovského dobrodružství stvořil stejně jako první NWN tým Bioware, ovšem KOTOR2 již probíhal v režii Obsidian Entertainment. A stejní lidé teď stvořili i NWN2. V případě herního výletu do světa Star Wars originál překonali – je nejvyšší čas začít zkoumat, zdali se historie zopakovala.

KDE SE VZALY DUNGEONS & DRAGONS?

Za pen-and-paper RPG Dungeons & Dragons stojí pánové Gary Gygax a Dave Arneson, kteří pravidla vytvořili už na počátku 70. let minulého století – jak knížečka vypadala, můžete vidět na obrázku. Autoři se nechali inspirovat tehdejším trendem wargamingu, stejně jako vlastní fantazií a fantazií tvůrců (povětšinou) fantasy literatury.

První pravidla vyšla roku 1974, aby se o tři roky později objevila série příruček pod hlavičkou Advanced Dungeons & Dragons. Mezi nimi vyšlo několik dalších verzí, až konečně roku 2003 spatřuje světlo světa AD&D 3.5 obsahující spoustu povětšinou dílčích změn a rozšíření, které byly aplikovány do Neverwinter Nights 2. AD&D se za tři desetiletí své existence staly vzorem pro spoustu dalších podobných her, zasazených do všech možných prostředí, světů a časů.



Hodí se mi ty červené oči k modrým vlasům?

Tak jsem nakonec vstal. Venku už je rušno a mě bolí hlava jako střep – asi jsme včera s Bevilem neměli slavit tak dlouho… kdybych si aspoň pamatoval, co jsme vlastně slavili. No každopádně hned v přízemí mě zdravil můj elfí otčím, že prý se mám jít pobavit na slavnost a třeba si i zasoutěžit – konec konců pohár pro naši vesnici West Harbor už dlouho nikdo nevyhrál a já mám dnes poslední šanci se klání zúčastnit. Najdu Bevila a uvidím; jsem zvědavý, jestli vypadá ještě hůř než já.

Přerod NWN vzali vývojáři z gruntu. Zatímco oba KOTORy byly takřka k nerozeznání, u NWN vám je na první pohled jasné, že hrajete novou hru. Ovšem mohu předeslat, že jestli u KOTOR2 z hraní vyplynula spousta odlišností od prvního dílu, pak u NWN2 po pár hodinách nebudete vědět, zda nehrajete jen jakýsi nový modul ve vylepšené grafice. Ale nepředbíhejme.

NWN2 jsou stejně jako jejich předchůdce zasazeny do fantasy světa Forgotten Realms, konkrétně do jeho severní (severozápadní) části soustředěné kolem města Neverwinter. Děj začíná v močálech jižně od metropole v malé vísce West Harbor. Avšak ještě před tím, než se budete moci ponořit do malicherných starostí prostých vesničanů, budete muset chvilku věnovat stvoření svého alter-ega. A vedle grafického enginu se jedná o jednu z nejmarkantnějších změn oproti původní hře.

Hra stojí na pravidlech AD&D 3rd Edition Revised (zkráceně AD&D 3.5), což s sebou přináší řadu novinek, které potěší zejména ve spojení se širšími mož-

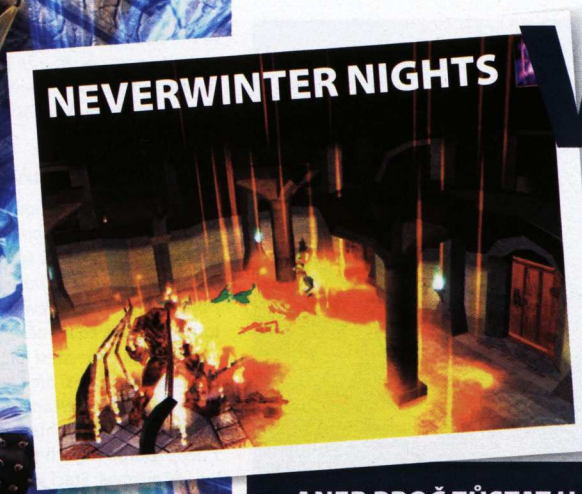
INFO

[Žánr] RPG
[Výrobce] Obsidian Entertainment
[Distributor v ČR] Seven M
[Homepage] www.atari.com/nwn2
[Minimální konfigurace] Procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 7 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 1 199 Kč

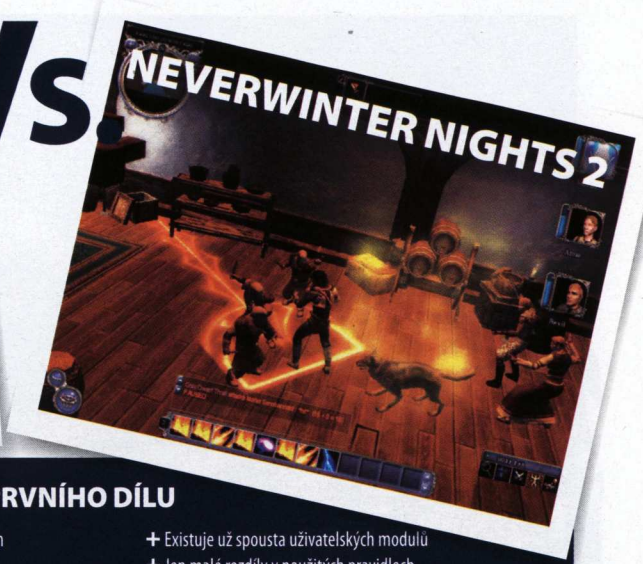
PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Neverwinter Nights **9,0**
TES4: Oblivion **9,4**
Gothic 3 **8,1**

[MISS CITY GUARD] Jak mi sluší ta helma v modré?



Vs.



ANEB PROČ ZŮSTAT U PRVNÍHO DÍLU

+ Menší HW nároky při stále pěkném grafickém zpracování
+ Přehlednější a funkčnější interface
+ Dva oficiální datadisky značně prodlužují hrací dobu
+ Existuje už spousta uživatelských modulů
+ Jen malé rozdíly v použitých pravidlech
- Grafické ztvárnění postav nenadchne
- Pokud jste už dohráli singleplayer, nemusí znovuzahrání tak bavit

nostmi při výběru fyzických atributů postavy. Na výběr je na první pohled stejná škála ras; přibyli jen míšenci lidí a démonů (konkrétně Aasimar a Tiefling). Ovšem většina ras v sobě skrývá jakési „podrasy" vyznačující se drobnými odlišnostmi. Můžete si tedy vybrat, zdali chcete být měsíčním či lesním elfem atp. Více pozornosti jde věnovat také tváři, vlasům, očím a jejich barvám. Škoda jen, že si blízkého pohledu na svoji postavu ve hře moc neužijete.

Jisté změny postihly i výběr povolání. Hned zpočátku vidíte všechna prestižní povolání, jež se zpřístupní až časem – splníte-li příslušné požadavky. Mezi standardní nabídku přibyl například warlock: čaroděj překypující vlastní magickou energií, kterou se snaží usměrnit a tím kouzlit. Odpadá tedy starost s denním limitem kouzel, jejich výběr je ovšem značně omezený. Tvorba postavy je vysloveně zábavný proces až do chvíle, kdy narazíte na výběr hlasu vašeho hrdiny – všechny hlášky jsou zcela totožné s těmi z původních NWN. Zapamatujte si to jako prvního červíka, jenž nahlodá vaše přesvědčení, že je se hrou všechno v pořádku.

Moc nevidím, ale co vidím, je fajn

Tak se k nám s Bevilem přidala ještě Amie, talentovaná kouzelnice – s její pomocí máme pohár v kapse. S Bevilem jsme to probrali u korbelu, zatímco Amie ohromovala děti svým kouzelnickým uměním – a zajistila nám tak výhru v první soutěži. Oslavili jsme to ještě jedním korbelem, načež jsem se vydal na střelnici zkusit štěstí v druhé soutěži. Po dvou korbelech mě už tolik nebolí hlava, což (jak trefně poznamenal Bevil) zaslouží ještě jeden malý korbel. Na střelnici se střílí z kuše, tou si snad neublížím.

Samotná hra začíná tradičním „Act 0", který tvoří jakýsi tutoriál. Na jeho konci budete na třetí úrovni, nicméně o tu nepřijdete, ani když tutoriál přeskočíte. Procházení vesnicí, plnění jednoduchých úkolů a poznávání hry ovšem stojí za to. Důvěrně se také seznámíte s Electron enginem, na němž celá hra stojí.

Electron vychází z původního Aurora enginu, vizuálně jde ovšem o něco dál. Přestože screenshoty ještě nedávno vypadaly lákavě, nakonec člověk musí uznat, že graficky by mohly být NWN2 zdařilejší. Jestli se něco povedlo, je to design jednotlivých lokací – i jejich grafická podoba je na slušné úrovni. Co hře ubližuje, jsou v prvé řadě animace a někdy také modely postav, které mi místy připadaly horší než v původních NWN.

V druhé řadě nelze nezmínit prapodivnou optimalizaci, jež zabraňuje plynulému hernímu zážitku i na výkonných strojích. Jakmile se na scéně nachází větší počet postav nebo objektů (to zejména v interié-

POKUD BY NEEXISTOVAL PRVNÍ DÍL, PAK BY HRA JASNĚ ASPIROVALA NA HODNOCENÍ KOLEM DEVÍTKY

[KRYSY? TRPASLÍCI]
Člověk chvíli není doma a nasáčkuje se mu tam taková havěť

[BLIK]
Vidíte ten odlesk na štítu, vidíte ho? :-)

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Vášnivý sběratel Peacebloomů ve World of Warcraft

[POLEDNÍ IDYLKA] Ptáčci rostou, stromy zpívají – znáte to

NWN 2 JSOU JEDNÍM Z NEJROZPORUPLNĚJŠÍCH TITULŮ, JAKÉ JSEM KDY RECENZOVAL

rech), jde framerate krutě dolů a místy může dojít až na jednociferné hodnoty. Že zobrazovaná kvalita neodpovídá nárokům na hardware, je myslím jasné. Přitom je prakticky jedno, jakou zvolíte velikost textur či třeba míru anti-aliasingu: na plynulosti hry se to téměř neprojeví.

Co však autorům musíme nechat, jsou spektakulární efekty kouzel a schopností obecně. Obyčejné požehnání od kněze vám rozsvítí obrazovku tak, že chvíli nic neuvidíte, a celkově se dočkáte více světýlek a záblesků než na přímém přenosu ze soutěží ohňostrůjců. Přesto se nelze zbavit dojmu, že celá hra měla vypadat lépe a jet plynuleji.

Já tam teda dojdu, ale pak chci šlofíka

Nebylo to tak těžké. Pohár jsme získali, náležitě to oslavili a vydali se na kutě. Poklidné sny o ranní kocovině ovšem rázně přerušili mí přátelé – West Harbor je přepaden! Nic naplat, oblékl jsem si kroužkové trenýrky a tričko, vzal meč a začal zjišťovat, co se to děje. A bylo hůř, než jsem si myslel. Až po odražení útoku mi došlo, že to nebylo jen tak – vždyť ve vesnici nic cenného není. Tedy aspoň až doposud to tak vypadalo.

Přepadení na začátek je synonymum NWN. Původní hra začala přepadením, v prvním datadisku tomu nebylo jinak a i Hordes of Underdark začaly hutným bojem. Pravda je, že atmosféra přepadení West Harbor je zdařilá: vesničané se chaoticky brání útoku, na který nejsou a nemohou být připraveni, milice se zmáhá na zmatený odpor nebo se někde schovává, vaše postava se snaží zorientovat a pochopit, co se děje. Vysvětlení přichází záhy a začíná kolotoč událostí vedoucích pro změnu k záchraně světa zničením velkého zla. Přitom na začátku jen vyzvednete jakýsi nenápadný kus podivného kamene.

Samotná hra je tradičně tvořena sérií příběhových a vedlejších úkolů naplněných bojem, dialogem, případně zvláštními schopnostmi. Dialogy jsou dvojího druhu: jeden se odehrává v tabulce po vzoru prvních NWN, druhý (obvykle ty důležitější) rozhovory) pak filmovou formou jako v KOTOR. Samozřejmostí je použití schopností jako přesvědčování, vyhrožování, klamání a dalších.

Boj je stejný jako minule. Na pozadí realtime bitvy s možností pauzy se jede na kola, hází se kostkou – vše podle papírových pravidel. Pochopitelně na celé putování nebudete sami, systém henchmenů z NWN ovšem prošel výraznou změnou. Parta může čítat až tři další členy kromě vaší postavy a všichni dobrodruzi jsou plně ovladatelní včetně přístupu do inventáře, spellbooku, schopností, AI skriptů a levelování. Nad skupinou tak máte maximální kontrolu a s tím jde ruku v ruce efektivita hrdinů v bojích.

Na ovládání máte k dispozici interface do značné míry vycházející z původní hry, bohužel však nejde o žádné veledílo. Nevím, zda jsem tak rozmlsaný z pečlivě pilovaného World of Warcraft, ale přeumělkované a místy nepochopitelně i zbytečně komplikované ovládání NWN2 mi příliš nesedlo. Chcete se dozvědět něco o předmětu? Klikněte na něj nejdřív pravým myšítkem a pak zvolte „Examine". Chcete použít nějakou schopnost? Klikněte na její symbol v dolním panelu a doufejte, že hra pochopí, na jaký cíl má postava schopnost použít a že ji vůbec má použít. Jednoduše řečeno – v prvních NWN bylo vše praktičtější, použitelnější a obecně zdařilejší.

Myslím to upřímně

A dost. Je tu mokro, všude je spousta komárů, každou chvíli na člověka něco zaútočí a do toho má v kapse kus nějaké relikvie, která jen věští pořádný průšvih. Donesu to cosi do Nevewinteru a balím to, půjdu zjistit, co ve městě čepují, a rovnou tam zůstanu – ať si tajemní přátelíčkové zjistí sami, co si před lety nadrobili, mě se to netýká… Nebo jo?

Neverwinter Nights 2 jsou jedním z nejrozporuplnějších titulů, jaké jsem kdy recenzoval. Stačí jen porovnat stručná pro a proti. NWN2 stojí na jednom z nejlepších, ne-li vůbec nejlepším RPG systému; nabízí spoustu povolání a jejich kombinací, výběr skillů a featů je navíc ještě dále diferencuje. Poutavý příběh v atraktivním prostředí zahrnuje spousty hlavních i vedlejších úkolů, což zaručuje hodiny a hodiny kvalitní zábavy. Toolset ve spojení s multiplayerem pak rozšiřuje hratelnost na neomezenou dobu – stačí si jen vytvořit nebo stáhnout další dobrodružství.

Proti tomu stojí nezdařilá optimalizace, místy nepovedené modely a animace postav, zpackaný interface, přeumělkovaná menu znesnadňující orientaci. Pokud by nikdy žádné NWN nebyly, pak by hra jasně aspirovala na hodnocení kolem devítky. Zde ale existence prvního dílu s datadisky vysloveně vadí. Nejde o to, že by přibylo málo novinek – jak moc se lišil druhý KOTOR od prvního a jak byl úspěšný? – ale o to, že už jsme viděli, jak to celé jde udělat o něco lépe. Za vrchol hazardu s hráčskou trpělivostí pak považuji situace, kdy ve hře hraje hudba, kterou si každý pamatuje z původní hry.

Připadá mi, že lidi v Obsidian Entertainment moc chtěli stvořit perfektní RPG, a tak pro samotné oči neviděli, pro uši neslyšeli a pro hru nehráli. Výsledkem je dobrý počin, jenž sráží prostý fakt: každý od něj čekal víc, mnohem víc. Můj zrak se opět sune ke krabici s Neverwinter Nights Diamond a rozum i srdce má o vítězi bratrovražedného souboje jasno.

NEVERWINTER NIGHTS 2 **7,9**

VERDIKT

- Perfektní RPG systém
- Svět Forgotten Realms
- Parta až čtyř dobrodruhů
- Mrak schopností a kouzel

- Zvuky a hudba z prvního dílu
- Slabší modely a animace postav
- Nepodařená optimalizace
- Problematický interface

Neverwinter Nights 2 jsou dělány s upřímnou touhou nabídnout hráči perfektní hru. Když ale něco moc chcete… znáte to. NWN2 je přesně ten případ.

Gears of War a Crimson Omen jsou buď registrovanými ochrannými známkami, anebo ochrannými známkami Epic Games, Inc., ve Spojených státech amerických nebo jiných zemích. Všechna práva vyhrazena. © 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, loga Xbox jsou buď registrovanými ochrannými známkami, anebo ochrannými známkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických nebo v jiných zemích.

gearsofwar.com

NOČNÍ MÚRY SE VŽDYCKY ODEHRÁVAJÍ ZA TMY

Lidstvu už nezbývá mnoho naděje. Už není kam utéct. Celý svět je v troskách a lidé jsou obklíčeni na posledním bezpečném kousku země. Locustové povstali a jejich postup se nedá zastavit. Kde se objeví, zabíjejí. Vláda se obrací na všechny, kdo zbyli. Na nemocné, na raněné, na vězně. Jedním z vězňů odsouzených k smrti je i Marcus Fenix. Nyní se stal jedinou nadějí lidstva. Mohl by se držet v ústraní, kdyby mu bylo lhostejné, že lidská rasa ještě nebyla vyhubena.

Zatím.

GEARS OF WAR

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB

Blood and Gore
Intense Violence
Strong Language

EPIC GAMES

Microsoft game studios

Jump in.

XBOX 360™

INFO

[Žánr] Arkádové závody
[Výrobce] EA Games
[Distributor v ČR] EA Czech
[Homepage] www.ea.com/nfs/carbon
[Minimální konfigurace] Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 4,7 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 1 499 Kč (1 699 Kč sběratelská edice)

PLATFORMA: PC, PS2, PS3, PSP, XBOX, XBOX 360, NGC, NDS, GBA

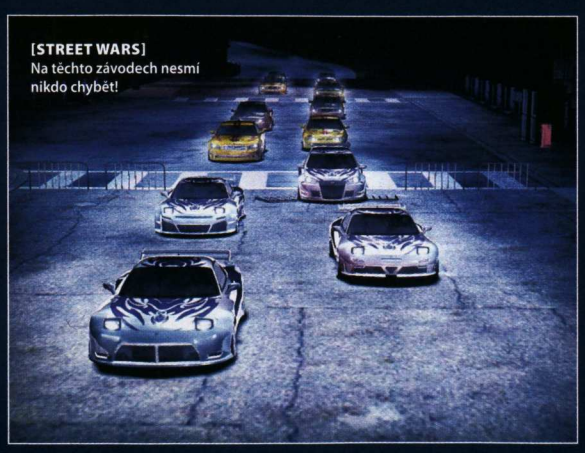
KONKURENTI:
Need for Speed Underground 2 **9,3**
Flatout 2 **9,0**
Need for Speed Porsche **9,0**

NEED FOR SPEED CARBON

Vítejte. Opět vám ukážeme, že při vývoji her nepřemýšlíme, ale vás to stejně bude bavit

Není důvod brát žádné ohledy. Carbon je již desátým dílem série Need for Speed, a přestože ty poslední vycházejí v pouze jednoročních intervalech, je na zodpovědnosti EA, aby to na kvalitě nebylo znát. Na začátek je potřeba vyjasnit dvě věci: z aprvé, Carbon je výborná hra a za druhé, opět vás bude neskutečně iritovat spoustou „maličkostí". Vysvětlení obou lehce protichůdných tvrzení je cílem této recenze.

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 11/06



[STREET WARS]
Na těchto závodech nesmí nikdo chybět!

Nový díl NFS na vás znovu vyzkouší jakýsi náznak příběhu. V Palmont City bývalo hezky, ovšem jednoho dne si policie na všechny závodníky náležitě došlápla. EMP vlna s dnešními auty plnými elektroniky udělá svoje, a tak bylo po několika sci-fi záblescích po závodění. Vám se ovšem v nastalém zmatku podařilo uprchnout, dokonce i s taškou, kde měly být jakési peníze (a dokonce by i byly, kdyby tašky někdo těsně před vaším úprkem neprohodil).

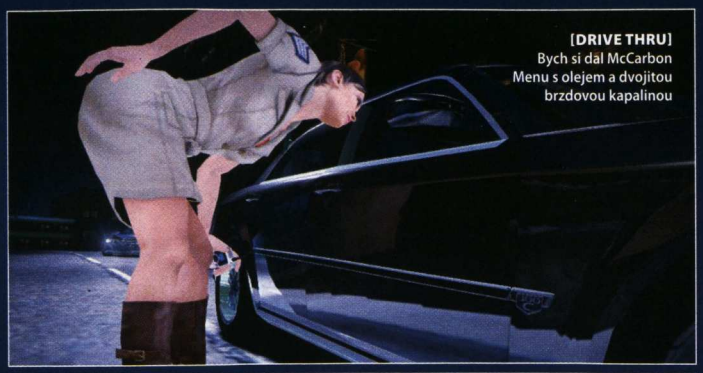
Podstatné je, že se po nějaké době do města vracíte, ovšem věci se změnily. Palmont je bojištěm gangů o moc, vliv a slávu. Někteří vyznávají tuning, jiní sportovní auta z Evropy, další tradiční americká muscle cars. I vás čeká volba mezi typy vozidel, která vás sice neuzamkne do jedné třídy aut, ale dost ovlivní charakter nově odemčených přemísťovadel. Příběh se nějak rozvíjí, nicméně jde spíše o průměrnou vatu mezi závody. Ty jsou konec konců tím hlavním.

Join da crew

První novinkou je rozdělení města na sektory, o něž svádí bitvy jednotlivé gangy (v originálne „crew", český překlad „parta" mi opravdu nesedí – o lokalizaci najdete více v boxíku). Když crew vyhraje většinu závodů v oblasti (obvykle to jsou dva), získá ji a s ní i bonus (obvykle nové auto nebo performance upgrade). Jak už asi tušíte, i vy máte své lidi a právě oni jsou jednou z novinek nového NFS.

Členy týmu získáváte postupně, přičemž každý vám zajistí bonus pro každý závod, je-li aktivní, a bonus pro kariéru, máte-li jej v týmu. Nejdůležitější jsou ale jejich „povolání". Blocker může příležitostně sestřelit dotírající protivníky a zajistit vám slušný náskok, Drifter vám zase občas umožní jet ve své stopě a tím vám zprostředkuje slušnou akceleraci a konečně Scout zná každý kout trati, takže vám může ukázat vždy tu nejkratší cestu. Výhodou je, že nemusíte vyhrát závody – stačí, když první dojede člen týmu. Když jsou závody snadné, hodí se Blocker – pro zábavu a zajištění velkého náskoku. Jakmile ale přituhne, možná vezmete zavděk Scoutem, kterého jednoduše necháte vyhrát a třeba sami převezmete roli Blockera, aby váš pomocník mohl v klidu zvítězit.

Novinky postihly i závody samotné: jezdí se Circuit (okruh), Sprint (z A do B), Drift (smykování budete buď milovat, nebo nenávidět), Speedtrap (zisk maximální rychlosti na radarech), Checkpoint (závod na čas) a Canyon



[DRIVE THRU]
Bych si dal McCarbon Menu s olejem a dvojitou brzdovou kapalinou

[KOBRA 11]
Parádní bouračka – proč parádní? Vznikla bez mého přičinění

(o novince za chvíli). Zmizel tedy Drag, a to úplně, a Knockout (ten zůstal ve dvou modifikacích pro on-line hraní).

Vyřídíme to v kaňonu

Samotná hra probíhá jednoduše – závodíte a získáváte jednotlivé sektory, až dojdete do fáze, kdy připravíte nepřátelskou crew o celé její území. To je chvíle na výzvu jejich bosse. Jakmile jej (ji) porazíte v závodu, přesune se dění do jednoho z kaňonů vně města. Závod na úzké cestě plné serpentin probíhá bez asistence civilní dopravy, policie či dalších závodníků – stejně jako předchozí závod s bossem jde o duel. Navíc trať v kaňonu obsahuje místa, kde lze proorazit svodidla a skončit pádem do propasti – závod tím končí.

O co jde? Adrenalinové utkání začíná náskokem vašeho protivníka, přičemž vy se mu snažíte držet co nejblíže – za to dostáváte body. Jakmile dojedete do cíle, role se obrací a vaším cílem je držet si co největší náskok a neztratit všechny body, které jste v první části získali. Pokud stíhající závodník předjede na víc jak deset sekund stíhaného, vyhrál bez ohledu na body. Podobně vítězí řidič, jenž dokáže poodjet soupeři na víc jak 100 metrů a náskok si deset sekund udržet.

Jak jistě tušíte, i řádění po Palmont City vám zpestří policie. Právě muži zákona byli jedním z největších nedostatků Most Wanted a pro mě osobně důvodem, proč jsem se ke hře zatím nevrátil. Alespoň zde se vývojáři poučili a do honiček s policií vás nenutí. Pokud jste šikovní, můžete celou hru absolvovat s minimem konfliktů se zákonem a i ty elegantně vyřešit (viz boxík). Přestože má každá zóna svůj „heat level", tedy míru aktivity policie, ve finále rozhoduje především „heat level" vašeho vozu a ten jde snadno držet nízko.

Samotné závodění rozhodně nezklamalo. Budete-li mít na paměti, že Carbon je arkáda zaměřená na efekt a dynamickou hratelnost, nemůže vás hra nebavit. Umělá inteligence protivníků, policistů i členů týmu sice nikterak neohromí, ale snadno se vyváží jejich rychlostí a vašimi problémy svoji rychlost zvládat. Občas se do závodů přidá policie, občas ne, občas vám to celé řádně zkomplikuje běžný provoz – v tomto ohledu představuje Carbon Need for Speed tak, jak jej známe.

Docela zajímavě se tvůrci vypořádali s městem jako takovým. Tři čtvrtiny jsou laděny spíše do studených barev, místy je design až nezajímavý. To se ale zlomí v okamžiku příjezdu do severní části Palmontu, která se nejvíc podobá jakési kombinaci Las Vegas a Bay View z NFSU2. A když už jsme u té podobnosti – často narazíte na místa okopírovaná z NFSU1 i 2, a dokonce i Most Wanted. Ovšem jedná se spíš o kopii nápadu než o použití stejného modelu.

JAK NA RUKU ZÁKONA

Někoho honičky s policií baví, jiného nikoli. Já jsem v nich osobně nic až tak zábavného nenašel, často mnohaminutové úprky nebraly konce, protože policejních aut bylo příliš na to, abych jim zvládl zmizet, a současně jejich schopnosti nestačily na to, mě chytit, i když jsem nabourал čelem do zdi. Zdárné řešení problémů skrývá jedno parkoviště v západní části města – pokud se vám do něj podaří šikovně najet (třeba s pomocí speed breakeru), máte slušnou šanci, že se policisté nevydají za vámi. Parkoviště navíc skrývá cooldown point, takže je únik skoro jistý. A když už se dovnitř policista zatoulá, snadno zmizíte za několika rohy, než se představitel zákona vymotá z úzkých zákrut.

POTŘEBA RYCHLOSTI UHLÍK

A je to tady. Jubilejní desátý díl Need for Speed je v češtině a je to… za trest. Když si vzpomenu třeba na takové The Sims 2 a jejich poctivě a roztomile zvládnutou lokalizaci, netuším, proč Carbon vypadá takhle. Tedy aby nedošlo k mýlce – příšerný doslovný překlad názvu hry se nekoná, ovšem narazíte na jiné hrůzy. Kamera je v originále far nebo close, v češtině daleko nebo zavřít. Candy paint je lak jednou lízátkový, podruhé bombónový. Navíc titulky k filmečkům okázale ignorují spoustu informací, příběh z nich tedy seskládá asi jen schopný detektiv. Nedivte se tedy, že jsou obrázky z anglické verze – českou jsem jen soucitně sledoval na kolegově PC.

Pancéřované hadičky

ENDLESS

Kvílení gum

Doposud jsem v podstatě jen chválil, ale Carbon nepřináší jen příjemné pocity. Můžu začít maličkostmi, jako je věčné a neopodstatněné kvílení gum nebo trapně silácké řeči bossů v okamžiku, kdy vám patří tři čtvrtiny města včetně jejich části. Musím ale skončit u zásadnějších věcí, jako je tuning, optimalizace nebo samotná délka hry – dvě až tři odpoledne na kariéru opravdu nejsou mnoho.

Vrcholem tuningu byl beze sporu NFSU2, Most Wanted od úprav trochu upustilo a nyní se k němu opět vrátíme. Autory vyzdvihovaná featurka Autosculpt spočívá v možnosti dále upravovat rozměry jednotlivých dílů, v praxi jsem ji ovšem nepoužil. Barev je na výběr několik stovek v různých lacích, raději bych byl pro dva tři odstíny každé barvy duhy. Příjemný je pouze performance tuning, kde můžete snadno upravit dopad jednotlivých komponent na chování vozu.

Graficky je na tom Carbon lépe, než vypadá z obrázků. Sice je návrat k noci beze dne (po dnu bez noci v Most Wanted) jen lenost a ignorance vývojářů, kterou doufám už nebudeme muset znovu strpět, ale zjistil jsem, že mi absence dne vadí spíše z principu. Grafická kvalita ne zcela odpovídá nárokům na HW: na P4 2,4 GHz s 2 GB RAM a 256MB Radeonem 9800 PRO jsem při plných detailech, 16x anizotropní filtrací a 6x temporal anti-aliasingem hrál na 20–30 fps, což by bylo vcelku v pořádku, ovšem pro 10–15 fps v severní části města jsem nenašel opodstatnění.

Zvláštně vyznívá i soundtrack, který je – pustíte-li jej samostatně – parádní, ovšem ve hře se jaksi ztrácí a často nezaujme. Vinu kladu nevhodně vybraným pasážím některých skladeb a nízké hlasitosti hudby (jsme u arkádových závodů, tam může muzika burácet).

Nakonec ale musím uznat, že jsem se bavil, dokonce více než u Most Wanted a srovnatelně s NFSU1 i 2. Je to zvláštní, přestože je Carbon v mnohém odlišný od mých představ, bavím se u něj asi tak, jako by je naplnil. Mezi arkádovými simulacemi je série Need for Speed stálicí a minimálně do vydání dalšího dílu jí i zůstane.

NEED FOR SPEED CARBON

8,8

VERDIKT

- Design města, zvláště na severu
- Tuner, exotic i muscle cars
- Hra vás nenutí do policejních honiček
- Policie je vidět na mapě – v klidu jde jezdit po městě
- Adrenalin při závodech v kaňonu

- Odfláknutá česká lokalizace
- Absence dne (kdy už konečně zvládnou v EA den i noc?)
- Povrchní a nezajímavý příběh bez konce
- Kratší hrací doba

Adrenalinové závodění v kaňonech i ve městě, tentokrát s citlivější implementací policie a opět za svitu měsíce. Nejdůležitější je, že znovu baví jako za starých časů.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Vášnivý sběratel Peacebloomů ve World of Warcraft

ARMA: ARMED ASSAULT

Nástupce domácí hry s nejvíce „nej" na triku dorazil. Povede se mu navázat na úspěch svého předchůdce?

Žít v Česku, být fandou počítačových her a přitom neznat Operaci Flashpoint je stejný hřích, jako být rodilý Ital a přitom se nikdy nezakousnout do kůrky dozlatova opečené pizzy. Aby také ne, když hra po světě posbírala řadu ocenění a byla titulována mnoha časopisy jako nejlepší akce roku 2001. Od té doby uplynulo drahných pět let a my po dlouhých měsících útrap a živoření máme možnost na vlastní klávesnici vyzkoušet jejího nástupce – byť do jisté míry nepřímého.

Peklo, nebe, ráj

Zatímco původní Operace Flashpoint se odehrávala za doby studené války, v případě Armed Assault se věci mají jinak. Na podobnost s tehdejšími událostmi rovnou zapomeňte a celou historickou story nechejte raději eskymákům, ti vzpomínky na studenou válku jistě ocení. Už první minuty hry totiž naznačují, že se přesouváme do teplých krajů, do vzkvétajícího světa s nabídkou ďábelsky levného ubytování, teplého moře a proklatě krásných žen.

Ráj na zemi se jmenuje Sahrani, a přestože byste jej v nabídce cestovních kanceláří marně hledali, nachází se uprostřed Atlantického oceánu. Ještě předtím, než si sbalíte zubní kartáček, pár výtisků Doupěte a vydáte se toto místo hledat, měli byste vědět, že ještě nedávno byl tento ostrov zmítán občanskou válkou. V té proti sobě stálo jižní Sahranské království a severní Sahranská demokratická republika. Dnes už jsou oba státy (podle vyjádření ministerstva zahraničí) považovány za bezpečné, byť se tu ještě občas v nemalé míře vyskytují různé partyzánské skupinky. A právě proto sem byly vyslány americké jednotky, aby vratké příměří ohlídaly a současně eliminovaly možné nepokoje.

Ve hře se vžíváte do role jednoho z amerických vojáků a spolu s ním sledujete sled událostí na ostrově. Když už to vypadá, že se za pár dní ocitnete ve své domovině a opět budete místo mrzké vojenské stravy baštit hamburgery a zapíjet je vychlazenou kolou, dojde k několika dalším konfliktům, které si vyžádají vaši přítomnost. Už úvodní zahřívací mise dává tušit, že Armed Assault po hratelnostní stránce neztratil nic ze svého předchůdce a rychle vás svou atmosférou strhne.

Hned v úvodu dojde k incidentu, kdy je vaše jednotka napadena nepřítelem ze zálohy. Chvíli se s ostatními spolubojovníky snažíte o protiútok, ale po marném snažení vám velitel rozkáže dát se na ústup, jinak byste z mohutné přestřelky nemuseli vyváznout živí. A právě v tomto okamžiku si uvědomíte, nakolik je hra opravdu naléhavá a intenzivní, když se snažíte zachránit svůj vlastní zadek před kulkami nepřátel, skrýváte se před projíždějícími tanky v trávě, bezradně se plazíte po zemi s cílem najít co nejrychleji své kolegy. V takových chvílích se svým hrdinou dýcháte jeden vzduch a hlasitý tlukot jeho srdce se přenáší i na vás.

Proč měnit něco, co funguje?

Veškeré herní mechanismy z Flashpointu zůstaly zachovány (byť s menšími obměnami) i zde. Opět máte obrovskou volnost a je jen na vás, jakou cestu ke splnění mise zvolíte. Díky až neskutečné rozloze ostrova a množství dopravních prostředků (auta, tanky, vrtulníky aj.) máte sto a jedna strategických a taktických možností.

S tím také souvisí snaha o co možná nejvyšší možnou míru realističnosti, která je patrná doslova na každém kroku. Pokud byste k Armed Assault

V TĚŽKÝCH CHVÍLÍCH SE SVÝM HRDINOU DÝCHÁTE JEDEN VZDUCH A HLASITÝ TLUKOT JEHO SRDCE SE PŘENÁŠÍ I NA VÁS

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Bláznivý milovník animovaných filmů

INFO

[Žánr] Taktická střílečka
[Výrobce]
Bohemia Interactive Studio
[Vydavatel] IDEA Games
[Homepage]
www.armedassault.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 3 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 3 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Battlefield 2 **9,4**
America's Army **Nehodnoceno**
Operace Flashpoint **9,0**

usedli jako k jakékoliv jiné akční střílečce a chtěli skupinky nepřátel ničit stylem Johna Ramba, rovnou byste si mohli rezervovat pěknou vykládanou rakev. Pokud se nekryjete nebo nejste přikrčeni, jedna dávka z kulometu většinou znamená jistou smrt. Zatímco jinde by to mohl být problém, zde si na opatrný postup vpřed rychle zvyknete a s pomocí různých terénních nerovností dokážete tento poznatek využívat ve svůj prospěch. Vždyť není nic krásnějšího, než se připlazit k nepříteli rozkvetlou loukou a na jednu kulku do hlavy ho sprovodit ze světa! Čisté a elegantní! A když k tomu přidáte další skutečnosti jako nemožnost přesně zamířit při běhu nebo nabíjet v poklusu, rázem tu máme hru, která by běžnému hráči zmlsanému Call of Duty a jinými podobnými „prostými" hrami nemusela padnout do oka.

Aby toho nebylo málo, ani ovládání příliš jednoduchosti nepobralo, takže osvojení si několika desítek kláves může být pro někoho stejně obtížně jako zahrání Dvořákovy Novosvětské na klavír. V tomto ohledu bych osobně uvítal tutorial či něco, co by nahradilo dlouhé studování manuálu a memorování všech používaných kláves.

FIKCE, NEBO SKUTEČNOST?

Zatímco události Operace Flashpoint vycházejí z reálného základu, příběh Arma: Armed Assault je téměř stoprocentní fikcí. I přesto se ale autoři sami snaží okolo událostí mlžit, jelikož na internetu se objevily údajné snímky z Google Earth, na nichž figuruje ostrov, kde se celý příběh má odehrávat. Na jeho základě se rozběhlo rozsáhlé pátrání s cílem ověřit či vyvrátit autentičnost snímku a zjistit, jestli daný ostrov někde na světě skutečně existuje. To se zcela úplně do dnešního dne nepovedlo, i když většina herní komunity se domnívá, že jde o podvrh. Najde se mezi vámi nějaký znalec zeměpisu, který nám to objasní?

Buď sbohem dokonalosti

Bohužel Armed Assault trpí nemocí v oblasti, která by měla být jeho předností – v míře autenticity. K čemu je vše výše popsané, když prakticky nefunguje umělá inteligence nepřátel? Přesněji řečeno funguje pouze tak, jak se jí chce. A to je opravdu zásadní problém. V jedné z misí je nutné zničit několik transportérů pomocí raketometu. Uděláte tedy to, co se po vás žádá. Jaké je pak vaše překvapení, když voják stojící několik metrů opodál na výbuch nijak nereaguje a stále se drží svého místa jako politik po volbách.

Bohužel podobné chyby nejsou vůbec ojedinělé a obecně budete na podněty, nad kterými zůstává rozum stát, narážet na každém kroku. Ať už jsou to třeba jen problémy s prolínáním objektů, nepasující animace při používání žebříku či jiné drobné nedostatky, ve výsledku je jejich množství takové, že zbytečně kazí jinak povedenou hru. Na jednu stranu chápu, že při rozsahu, jaký hra má, by bylo bláhové se domnívat, že bude úplně bez chyb, nicméně druhým dechem dodávám, že jejich vliv na zážitek nesmí být tak markantní.

A pak je tu zpracování a technické nároky. Abyste si hru vychutnali na nejvyšší detaily se všemi efekty, potřebujete pořádně silný stroj. A když říkám pořádně, myslím tím pořádně! Navíc podle všeho hra není příliš dobře optimalizovaná, občas nepochopitelně padá a s některými grafickými kartami si špatně rozumí. Tohle všechno pak sráží i jinak dobré pocity z ostatních aspektů, což je velká škoda. Představu o grafice si můžete částečně udělat z obrázků okolo a podle všeho může být většina hráčů ráda, když jim bude vše plynule běhat na nízké až střední detaily na dnes již archaickém rozlišení 800 × 600. Bodíkem k dobru budiž česká lokalizace sestávající z titulků a částečného dabingu cut-scén mezi jednotlivými misemi. Ani ta však z Armed Assault opravdu plnohodnotného nástupce Flashpointu neudělá.

ARMA: ARMED ASSAULT **7,2**

VERDIKT

- Desítky hodin zábavy
- Silná atmosféra
- Obrovská volnost
- Možnosti multiplayeru
- Editor map

- Rozporuplná AI
- Spousty chyb
- Vysoké hardwarové nároky
- Relativně nic nového

Odmyslete si příběh, pár maličkostí a před námi leží ta samá Operace Flashpoint jako v roce 2001. Ačkoliv má Armed Assault nepopiratelné kvality, díru do světa rozhodně neudělá. Tvůrci se navíc nevyvarovali spousty v zásadě banálních nedostatků, které výsledný dojem ze hry ještě více snižují.

inzerce »

INFO

[Žánr] Fantasy akce
[Výrobce] Arkane Studios/ Kuju Entertainment
[Vydavatel] Playman
[Homepage] www.darkmessiahgame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2,2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta podporující DirectX 9, 7 GB na HDD
[Lokalizace] V přípravě titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Knights of The Temple **8,9**
Die by the Sword **Nehodnoceno**
Conan **6,0**

[ZLODĚJ]
Jsem zvědavej, jak dlouho tady ten drahokam vydrží.

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 9/06

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

DOUPĚ HRA MĚSÍCE PC 11/06

Vždyť shazovat skřety ze srázu je tak zábavné!

Konkurent pro Gothic 3 nebo Oblivion? Ale jděte! Nenechte se zmást obrázky a stereotypy – fantasy světy nemusí být jen pozadím pro epická a monumentální RPG. Své si v nich najdou i akce, aniž by to působilo nepatřičně. Dark Messiah of Might and Magic je toho jasným důkazem.

MULTIPLAYER – LITE MESSIAH?

Koupí Dark Messiahu získáte ve skutečnosti dvě hry v jedné. Zatímco singleplayerovou část mají na svědomí francouzští Arkane Studios, multiplayer od počátku vznikal v dílnách Kuju Entertainment. Výsledkem je, že si hry nejsou moc podobné. V multiplayeru máte předem daná povolání, která mají vlastní vývojový strom a schopnosti, naopak absentují fyzikální hrátky (včetně kopání nohou). Největším nedostatkem jsou však výrazné odchylky v síle postav – autoři se nyní snaží hru více vyrovnat.

Bude se Jackson soudit?

Pohádku o osudu Temného mesiáše nám Michael povykládal už v dubnovém Doupěti v rámci velkého preview. Na rozdíl od většiny hodin dějepisu to nebylo nudné a zbytečné vyprávění. Se znalostí pozadí vzniku pochopíte, proč je Dark Messiah takový, jaký je. Ve zkratce: hru mají na svědomí tvůrci Arx Fatalis, jimž se zalíbil Source engine (Half-Life 2) natolik, že se jej rozhodli v pokračování využít. Vydavatelská společnost Ubisoft jim však místo druhého Arx Fatalisu nabídla možnost vytvořit akci s prvky RPG na motivy světa Might and Magic – Dark Messiah. Stalo se. Pro úplnost dodejme, že tvůrci při výrobě hodně relaxovali u filmové trilogie Pán prstenů a chtě nechtě se inspirovali víc, než bylo nutné.

Se znalostí výše uvedeného pochopíte, proč hra navzdory svému názvu nemá se světem Might and Magic takřka nic společného. Smíříte se s podivnými klikyháky (à la elfské písmo) v úvodním videu, podivuhodnou honbou za Prstenem (pardon, tady je to Lebka) i skřety, kteří vypadají, jako kdyby si do hry odskočili přímo z Nového Zélandu. Ale nebuďme nespravedliví – Froda a trpaslíky tvůrci vůbec nezkopírovali.

Kopnout pavouka do... ohně

Dark Messiah je ovšem hrou, ve které si hlavu přemýšlením o logice světa příliš nezatěžujete. Hlavně když je sekera dobře naostřená a štíty nepřátel hezky křupou! Příběh sice má zajímavé momenty (vytahující jej z klišovitého a šedivého průměru), těžiště je však jasně posunuto ve prospěch krvavého a divokého akčního tance, využívajícího plně možností enginu. V jasně lineárních koridorech (které tvůrci většinu času umně maskují povedeným designem misí) postupujete stále vpřed a likvidujete jednu tlupu nepřátel za druhou.

Hra se chlubí fyzikálním modelem, a tak můžete kromě obligátního podřezávání a flambování nepřátel (v případě kouzelníka) využívat také okolního prostředí a na škaredou zombii shodit střechu plnou kamení nebo ji

[ALTERNATIVNÍ PALIVO]
Chápu, že dřevo je drahý, ale je tohle řešení?

odkopnout na nedaleké bodáky. A je to skvělá zábava! Byť je podobných možností méně než deset, vydrží vám do konce hry, aniž by vám jejich implementace do hry připadá zbytečná. Souboje jsou díky možnosti využívat prostředí akčnější, stále pobíháte po okolí a snažíte se mezi mácháním mečem zbavit nefér přesily jejím postupným exportem do plamenů ohně nebo shozením ze skály.

Kouzlo lepší meče?

Meč není jediným artefaktem, který budete držet v rukou. Pokud pominu fyzikální libůstku v podobě možnosti vrhnout na nepřítele cokoliv, co vám přijde pod ruku (kámen, krabici, sud, mrtvolu jeho kolegy), existuje v Temném mesiáši nevyslovené členění na čtyři povolání.

Na začátku jste vyjukaný zelenáč, co neumí vůbec nic. Plněním úkolů získáváte body, které investujete do jednotlivých větví dle vlastního uvážení. Snahu o vytvoření univerzálního McGyvera hra příliš nepodporuje, takže se budete muset spokojit s konvenčními škatulkami válečník, kouzelník, lučištník, zloděj, přičemž za hlavní postavy je možné považovat pouze první dvě jmenované. Zloděj se sice může krásně plížit ve stínech, lučištník může mít kadenci Legolase, dříve či později je však situace donutí postavit se protivníkům tváří v tvář. Náčiní je k dispozici dostatek, nejde ale o žádné Diablo, několik druhů mečů, kouzelnických hůlek, luků či nožů pro zloděje, k tomu pár zbrojí, štítů, prstenů a to je vše! Totéž se dá říct o kouzlech, které se omezují prakticky jen na ohnivé, bleskové a pár podpůrných zařídel. Zmražení je sice fajn, ale nepřítele pak musíte dokopat manuálně. Zajímavější se proto jeví povolání válečníka, které je šité na míru možnostem hry.

Přímo za nosem toho zmasakrovaného skřeta

Čistě lineární dobrodružství je rozdělené na deset kapitol, které vám vydrží zhruba tucet hodin. Díky skriptům a přímočarosti má hra spád, jež ale občas sama sabotuje zákysovou situací. Stačí přehlédnout lano, páku či malá dvířka a na neštěstí je zaděláno. Princip „hádanek" se však do značné míry opakuje, takže s postupujícím časem bude problémů stále méně.

To ale neznamená, že byste se museli nutně nudit. Level designéři si rozhodně zaslouží pochvalu, protože vám od počátku servírují nádherné scenérie plné neotřelých nápadů, které vyzývají k fyzikálním hrátkám v hojném počtu. Hra dovedně střídá tempo a střídavě vám předkládá adrenalinové pasáže, v nichž jde o záchranu holého života, tradiční pomalé a jisté procházení oblastí zamořených nepřáteli i potenciální stealth pasáže. Kromě hluší střední části, v níž vás hra dlouho drží v klišovitém podzemí, je různorodost jedním z triumfů tvůrců.

TIPY & TRIKY

- **Než se pustíte do hraní, rozhodně si nainstalujte poslední patch (v době uzávěrky se objevil první 1.01, který opravuje spoustu problémů). Odkaz na něj najdete třeba na oficiálním fóru (viz níže).**
- **Pokud se potýkáte s problémy (padání hry do Windows, extrémně dlouhé nahrávací časy), snižte v nastavení grafiky úroveň stínů a vypněte efekt HDR. Z tříminutových nahrávání se rázem stanou snesitelné půlminutky.**
- **Jestliže se ve hře zaseknete, nezapomeňte na možnost využití „rope bow". Problémy často způsobuje i přehlédnutí páčky či jiného ovládacího mechanismu.**
- **Při vývoji postavy upřednostněte cílené vylepšování jedné větve vlastností. Bonusy se často násobí, a tak nemá cenu šlechtit univerzálního amatéra ve všech oborech.**
- **Pokud vládnete anglickým jazykem, v případě problému určitě nejdříve zavítejte na oficiální fórum na adrese forums.ubi.com/eve/forums/a/frm/f/808101043. Použitelný je rovněž návod na www.gamespot.com/features/6160412. V českém prostředí můžete vyzkoušet například forum.doupe.cz (pozor, Dark Messiah najdete mezi RPG).**

Nepřátel je poměrně málo, jejich využití je na hraně únosné recyklovatelnosti. Goblinové, orkové, pár kyklopů, pavouci a několik zástupců nemrtvých vám budou dělat společnost celou hru. Jejich výběr a vzezření je mimochodem dalším důkazem nulového významu spojení Might and Magic v názvu. Žádného z nich ve stejné podobě v posledních HOMAM nepotkáte. Inteligence není z nejhorších, byť rozhodně z průměru nevystupuje. I nepřátelé sice umí používat své nohy k odkopávání, ale za celou hru se mi nestalo, že by mě protivník odněkud skopl. Taktika jim také nic neříká, ale jelikož často bojujete se zombiemi, pavouky a podobnou havětí, nelze si na jejich intelekt stěžovat.

Skvělým nápadem je zakomponování Xany, pomocnice a rádkyně, která s vámi sdílí duši. Kromě toho, že vám občas poradí při potížích, hraje Xana s bravurou roli cynického glosátora, který zpestřuje události sarkastickými poznámkami, mezi nimiž vynikají zejména narážky na její potenciální konkurentku a vaši společnici Leannu.

Leč ani řeči nemohou zakrýt fakt, že Dark Messiah mohl udělat mnohem větší díru do herního světa. Mnohé drobnůstky (např. možnost ukovat si v kovárně vlastní meč) naznačují, že autoři měli rozmáchnuto na mnohem větší ránu, než která nakonec dopadne na pulty obchodů. Svět mohl být propracovanější, vybavení rozmanitější, zajímavých nápadů více, hra otevřenější. Prostor pro další díl? Pravděpodobně ano, ale díky tomu je první Dark Messiah „pouze" vynikající akční rubanicí, která povyšuje fyziku na součást dění. Není to málo, ale Half-Life 2 dokázal se stejnými nástroji ještě o něco víc.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

8,0

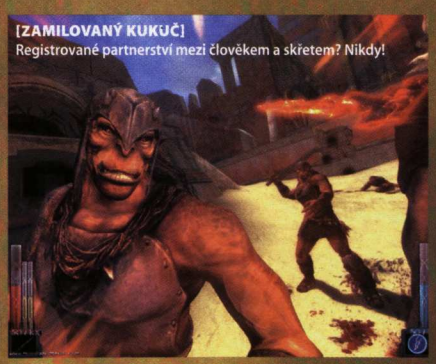
VERDIKT

- ▲ Skvělá grafika a fyzikální model
- ▲ Povedený design misí
- ▲ Akce, která do konce neomrzí
- ▲ Xana, Xana, Xana!
- ▼ Špatná optimalizace a spousty chyb
- ▼ Průměrný příběh
- ▼ Přílišná inspirace LOTRem

Skvělá akční hra, která využila možností Source enginu na maximum, přesto Temnému mesiáši k nejvyšším příčkám ještě něco chybí.

„CHYBÍ JEN FRODO A ILUZE PÁNA PRSTENŮ BY BYLA DOKONALÁ!

[NE!]
Dokud si neumyješ ruce, do lodi nesmíš



[ZAMILOVANÝ KUKUČ]
Registrované partnerství mezi člověkem a skřetem? Nikdy!

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Zrcadlo, zrcadlo, která fotbalová simulace je nejlepší?

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 11/06

[1] Rosický přebírá přihrávku

[2] Zpracovává si míč bez jediného pohledu na brankáře

[3] Příprava ke střele

Fotbal je týmová hra, což do jisté míry platí také o jeho herním ztvárnění. Dlouhá léta si EA Sports nedokázali uvědomit, že rychlonozí útočníci (grafika a prezentace) nedokáží zakončit bez tvůrčího motoru v pozadí (věrohodné hratelnosti). Kde ale jeden chybuje, druhý vítězí. Začíná mi být lehce trapně, když i tentokrát musím recenzi uvést obligátním: Pro Evolution Soccer 6 přidává svému motoru desítky koní navíc a o několik délek znovu uzurpuje titul nejkvalitnější fotbalové simulace.

Broušení diamantu

Cesta za úspěchem přitom není lemována složitými zásahy do hratelnosti či snad revolučními novinkami. Pro Evolution Soccer je už po několik herních sezón diamantem, který je rok od roku broušen a vylepšován. I letos budete mít v každičký moment ten neopakovatelný pocit, že se před vámi otevírá svět komplexní fotbalové simulace, která se reálné předloze blíží bez velkých škobrtnutí mílovými kroky.

Nikdy dříve jsem se však při hraní Pro Evolution Soccer tolik nesoustředil na množství zdánlivě drobných prvků. Předzápasová příprava začíná výběrem vhodného rozestavení hráčů, které můžete upravovat až do naprostých detailů (včetně pozice jednotlivých hráčů). Nejde jen o to vybrat si pro vás atraktivní formaci, ale zohlednit způsob hry soupeře. Málokterý klubový tým na světě uspěje se svou taktikou bez nutnosti se přizpůsobit, zvláště letos, když je hra plná nepřesností a nevyužitých šancí. Soudě dle mých zkušeností byste možná nenašli jeden jediný.

Proč začít právě strategií? V průběhu hraní pochopíte její význam. Soupeř pružně reaguje na probíhající zápas, a prohrává-li rozdílem třídy (více než jednoho gólu), okamžitě přispěchá s aktivnějším napadáním, upraví rozestavení svých hráčů, stejně tak logicky otevře obranu.

PES 6 v první řadě sází na týmovou hru, kdy se zbrklost nevyplácí a výhru vám zajistí jen trpělivé dobývání brány. Budete tvrdě trestáni za každou chybu, abyste se stejně tak učili dlouhé hodiny využívat individuálních předností hráčů. Nehrají klíčovou roli, individuality ale dokáží vyniknout v krizových situacích. Henry je nepřekonatelný v ovládání míče, jeho dlouhý krok dělá starost každému obránci bez výjimky, milimetrové zakončení děsí brankáře celého světa. A za jeho hřbetem číhá Tomáš Rosický, jediný hráč zálohy londýnského Arsenalu, který dokáže rozdávat milimetrové přihrávky. Že mám pravdu, že skutečnost je taková? Pak se můžete vsadit, že to samé najdete i v PES 6.

Jaké to bylo tenkrát poprvé

PES 6 nepřináší revoluční změny: i několik nenápadných novinek však šestý díl povyšuje nad úroveň svého předchůdce. Poprvé vás bude Master League režim bavit dlouhé hodiny, abyste bojovali nejen na hřišti, ale i mimo něj v rámci vyjednávání o nové hráče, pitvali se v taktice, zkoumali hru vlastního i soupeřova mužstva. Poprvé vám dává hra možnost plně se soustředit na fotbal a ponechat výběr taktiky zcela na ni, aby mimo jiné v průběhu zápasu docházelo k automatickému střídání hráčů. Poprvé není obranná hra založena na okamžité snaze faulovat protihráče, obránci blokují, ve vhodné situaci vypíchnou míč. Celý mechanismus přitom funguje jednoduše – hráč je přepnut do kůže obránce, který je nejblíže míči. Z toho však vyplývají také nepříjemné okamžiky a vámi nezaviněné chyby. Hra často situaci špatně vyhodnotí, konsternovanému hráči se nabízí lepší řešení.

HŘÍŠNÁ MYŠLENKA: PES 6 + FIFA 07?

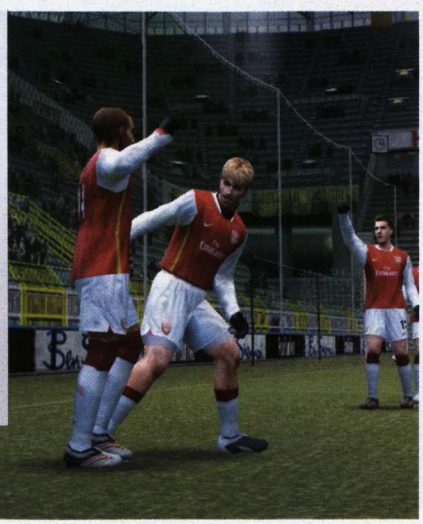
Fanoušci mě budou nenávidět. Přesto se najdou prvky konkurenční série FIFA, které by japonskému Pro Evolution Soccer slušely. Představte si nejen vizuální zpracování konkurenta ze západu na zádech japonského motoru, ale především jeho prezentaci – atraktivnější zpracování manažerské části hry (včetně novinových článků, požadavků od vedení atd.), částečně přepracovaná menu, upravené animace hráčů. To vše smícháno s vybroušenou hratelností Pro Evolution Soccer 6. Nevede tudy cesta k dokonalé fotbalové simulaci?

INFO

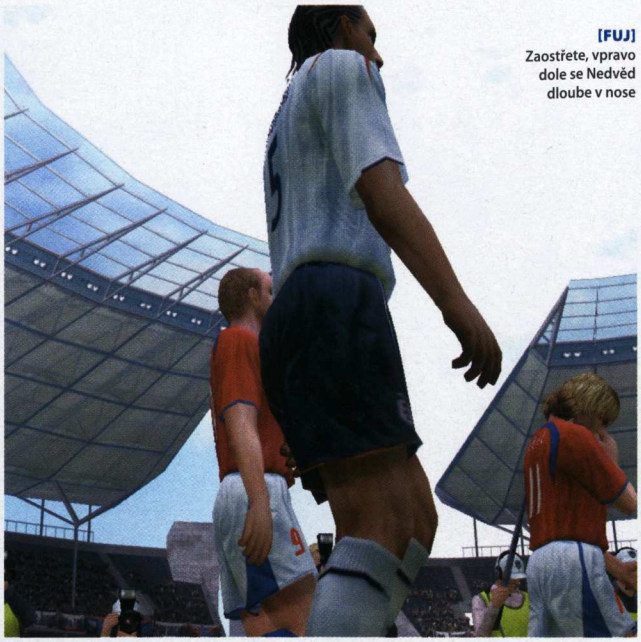
[Žánr] Simulace fotbalu
[Výrobce] Konami
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] uk.konami-europe.com/game.do?idGame=118
[Minimální konfigurace] Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 4 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 1 299 Kč

PLATFORMA: PC, PS2, PSP, XBOX 360, NDS

KONKURENTI:
FIFA 07 **7,0**
Pro Evolution Soccer 5 **8,4**
2006 FIFA World Cup Germany **6,7**



Kamil Gric, šéfredaktor
Sedánky u počítače střídal s těmi u fotbalu: než přišel PES 6



[FUJ] Zaostřete, vpravo dole se Nedvěd dloube v nose

[ZÁMĚNA] Ale pane rozhodčí, to jste si mě musel s někým splést

[4] Míč trefený šajtlí letí vstříc bráně

[5] A Victor Valdes se jen marně natahuje po ráně, která zapadne přesně k tyči

Podobných poprvé je více. To nejzářivější se ale koná až na travnatém plácku. Konami zcela přepracovali fyziku míče, jehož přiblížení realitě se projevuje na každém aspektu hry. Snáze odskočí od nohy při rychlém běhu, zdá se být lehčí protivníka o míč obrat, ale také o něj přijít. Přihrávkám po zemi chybí razance, centrům zase přesnost, kdy se jejich trajektorie konečně odvíjí od směru vystřelení (a nehledají konkrétního hráče, aby mu s milimetrovou přesností přistály na prsou). Konečně můžeme využívat i silnou zbraň v podobě čechraných centrů za obranu, jeden z nových taktických prvků, o který jsme byli doposud připraveni.

Vylepšená fyzika míče s sebou přináší více nepřesností a časté rozkouskování hry. K vyrobení individuální chyby dojde po sekundové nepozornosti, k jejímu napravení nemusí postačit ani dlouhých 90 minut. Vylepšeno bylo i vše zbývající, hlavičkovými souboji počínaje a kolizemi hráčů konče: požďuchování, odstrkování od míče, vše je na denním pořádku. Sami se přesvědčíte, nakolik klíčové jsou v těchto případech statistiky hráče. Mluvil jsem o dvojici Henry – Rosický. Zatímco první jmenovaný se dobře orientuje v chumlech před bránou, Rosického přednosti tkví v dlouhé, rychlé kličce a výborné akceleraci. Má-li se tělem přetahovat o míč, prohraje.

Tisíce drobností v pozadí výjimečné hry

Moje recenze ale ani vzdáleně nemůže odhalit vše, co Pro Evolution Soccer skrývá. Mám-li možnost volby, za zmínku stojí skvělí rozhodčí, jež vynikají jemnocitem pro řešení offsidových situací, stejně jako správně obdarovávají hráče žlutými kartami za hrubé fauly. O poznání menší radost vám zprostředkují brankáři – jejich odhad situace je v mnoha ohledech správný, zejména při střelách z boku ale nesmyslně vyrážejí míč před branku a to nemluvím o chabě vypadajících animacích při robinzonádě. Naopak potěší situace, kdy i po vyražení míč doplachtí za brankovou čáru.

Máte pravdu, jedna drobnost následuje druhou, aby vzápětí vykoukla drobnůstka s číslem tři. Takový je ale Pro Evolution Soccer 6 v celé své kráse – o několika významnějších inovacích a desítkách nepatrných vylepšení, které odhalí teprve čas a osobní zkušenost. A to je také moje doporučení: Přestaňte se čtením recenze a vrhněte se na hřiště, teprve tam se potkáte s PES 6 v životní formě.

PRO EVOLUTION SOCCER 6 **8,5**

VERDIKT

- ▲ Vylepšená fyzika míče
- Méně přesná hra
- Precizní rozhodčí
- Desítky dalších drobností
- ▼ Tradičně horší grafika
- Manažerský mód stále zaostává

Zdá se to být pravidlem: Rok od roku se série Pro Evolution Soccer více blíží skutečnému fotbalu. Šestka nicméně nesymbolizuje jen drobné úpravy, ale řadu hodnotných vylepšení, kvůli kterým po ní bez váhání sáhnete.

inzerce

VYPRAVIL JSI 10 000 MUŽŮ, ABY SE VYDALI NA KŘIŽÁCKOU VÝPRAVU.

SNAŽÍŠ SE VDÁT SVOU MLADINKOU PRINCEZNU ZA STÁRNOUCÍHO NEPŘ

A TAKÉ MUSÍŠ POSÍLIT OBRANU, NEBOŤ TVÁ POPULACE SE STÁLE ROZRŮ

PC DVD ROM

The way it's meant to be played NVIDIA

TOTAL WAR

the CREATIVE ASSEMBLY

POWERED BY gamespy

CDPROJEKT

BITVY JSOU POUZE ZAČÁTEK.

Až zařinčí štíty a tví vojáci vítězně potáhnou z bitvy, nesmíš zapomínat ani na svůj národ. Potřebuješ řídit ekonomiku, šířit svou víru a potírat cizí světonázory. Také bys měl vdávat princezny a získávat tak nová a nová území. A v neposlední řadě tě čekají i války s nepřáteli. V letech 1080 – 1530 musíš uplatnit všechen svůj um a taktiku a stát se absolutním vládcem středověkého světa.

U KAŽDÉ HRY TIŠTĚNÁ MAPA SVĚTA A PLAKÁT JAKO DÁREK!

ÁTELSKÉHO GENERÁLA.

V PRODEJI OD KONCE LISTOPADU

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

USTÁ.

www.totalwar.com

Total War Software © 2002-2006 The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War, Viking Invasion, Shogun: Total War, Mongol Invasion, Rome: Total War, Barbarian Invasion, Alexander and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. GameSpy and the „Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved. Distributed by SEGA Europe Ltd, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9BW.

SEGA®

www.sega-europe.com

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Hrdinové všech stránek, spojte se!

Ačkoliv leckteré komerční televize se mermomocí snaží situaci změnit, česká dítka ještě stále spí na polštářích s krtečkem, na sobě mají deku s vyšitou včelkou Májou a v ruce třímají Ferdu Mravence jako ztělesnění největšího hrdiny. Za velkou louží je situace úplně jiná – tamní klučinové prožívají dětství (alespoň jak můžeme vidět ve filmech) s nosy zarytými do komiksů, jejichž obálky povětšinou zdobí nápis „cokoliv-man". Jiný kraj, jiný mrav.

U domácích hráčů slůvko Marvel v aktuálním RPG od Raven Software patrně žádné nadšení nevyvolá, ačkoliv Spidermana, X-Mana a Fantastickou čtyřku (možná ještě Hulka) zná z posledních let asi každý. Marvel: Ultimate Alliance má však co nabídnout i hráči, kterému hrdinové v latexových oblečcích neříkají vůbec nic. Jde o klasické týmové RPG viděné shora, které spíše než na nápaditost jednotlivých misí vsází na akčnost a efekt „pořád se něco děje, pořád někde něco vybuchuje".

Hráč ovládá čtyřčlenný tým komiksových hrdinů, který si může složit z dvacítky nabízených hrdinů (unikátních typů postav se ve hře údajně nachází přes 150). Se svou skvadrou putuje vesmírem (už jsem se zmínil o zlotřilém doktoru Doomovi a plánovaném konci světa?) a za přispění neustálých akčních sekvencí ničí vše živé i neživé.

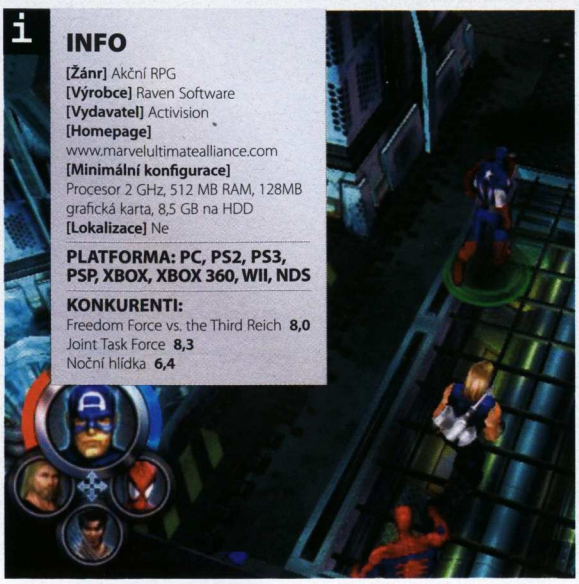
Autoři si evidentně uvědomili, že cesta pouhého ničení nepřátel a potyček s nejrůznějšími bossy není zrovna nejnápaditější, a proto se ji snažili oživit nejrůznějšími minihrami či vedlejšími úkoly. Výsledek? Na pohled hezké. Páni silničáři ale budou mít za pár hodin nepěkný problém… Zábavnost po několika hodinách nebezpečně klesá pod bod mrazu.

Podobné nedostatky by šlo (s trochou štěstí) zamést pod koberec, nicméně jakmile dojde na otázku ovládání, i tomu nejzarytějšímu fandovi patrně nějaká ta nadávka ujede. Za úkol máme ovládat pouze jednu z postav (zbylé tři vás napodobují), místy se ale jedná o úkol značně nadlidský – reakce myši je podivně zpomalená, trefit protivníka trvá několik dlouhých vteřin. A to raději nezmiňuji situace, kdy se postavička zasekne, nebo si pro změnu dělá, co se jí zrovna zamane. Zmatenost!

Na druhou stranu; grafika je na vysoké úrovni a vše, co souvisí s technickým zpracováním, lze hodnotit na jedničku. Chytře je vymyšleno také přerozdělování bodů jednotlivým hrdinům, systém ukládání a koneckonců i protivníci na tom nejsou s inteligencí nejhůře. I přesto, že předchozí řádky chválou nepřekypují, nezatracujme titul úplně. Pokud hledáte jednoduché akční RPG, které se dá dohrát za dvě odpoledne, jste na správné adrese. Fanoušci komiksů si mohou k hodnocení přidat minimálně dva body, ostatní nechť raději pátrají dál.

MARVEL COMICS
Vydavatelství Marvel Comics bylo založeno známým vydavatelem Martinem Goodmanem v roce 1939 jako část firmy Timely Comics. Jejich první publikací bylo Marvel Comics #1 (říjen 1939), v níž se premiérově objevil Carl Burgosův androidní superhrdina, Human Torch, a antihrdina mutant, Namor the Sub-Mariner scénáristy Billa Everetta. Celkový výtěžek nebyl ohromující, během let se však Marvel Comics stalo důstojnou konkurencí ostatních vydavatelství.

ULTIMATE ALLIANCE SÁZÍ NA EFEKT „POŘÁD SE NĚCO DĚJE, POŘÁD NĚKDE NĚCO VYBUCHUJE"



INFO
[Žánr] Akční RPG
[Výrobce] Raven Software
[Vydavatel] Activision
[Homepage] www.marvelultimatealliance.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 8,5 GB na HDD
[Lokalizace] Ne

PLATFORMA: PC, PS2, PS3, PSP, XBOX, XBOX 360, WII, NDS

KONKURENTI:
Freedom Force vs. the Third Reich **8,0**
Joint Task Force **8,3**
Noční hlídka **6,4**

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE **6,4**

VERDIKT

- Rozmanitost nepřátel
- Jednoduchost, svižnost
- Grafika
- Několik technických chyb
- Nudná náplň misí
- Příběh

Jednoduché akční RPG, které těží především ze známé značky. Nebýt několika chyb a tuctové výplně misí, fanouškům komiksu by se zrodila modla letošních Vánoc.

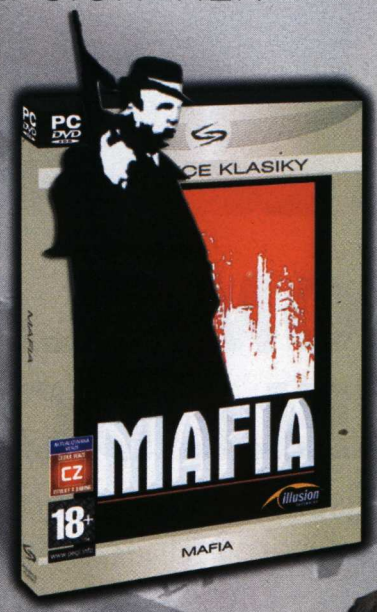
Ladislav Nosáčkovec, stálý spolupracovník Doupěte
Dosud se nesmířil s koncem prázdnin

KOLEKCE KLASIKY

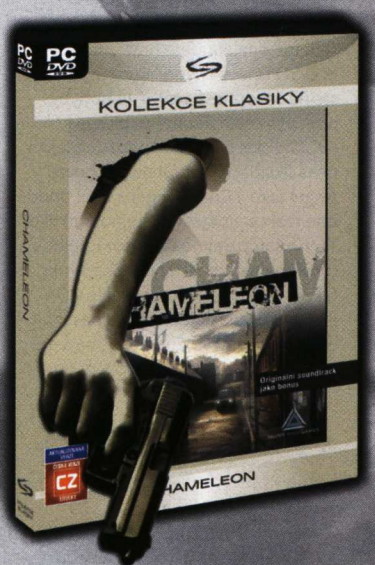
LUXUSNÍ KOLEKCE TĚCH NEJLEPŠÍCH HER

VIETCONG
ZLATÁ EDICE

FLASHPOINT
PLATINOVÁ EDICE



MAFIA



CHAMELEON

DEUS EX
A **PROJECT SNOWBLIND**

SYBERIA
ZLATÁ EDICE

LUXUSNÍ EDICE NEJLEPŠÍCH HER ZA LUXUSNÍ CENU 249 KČ

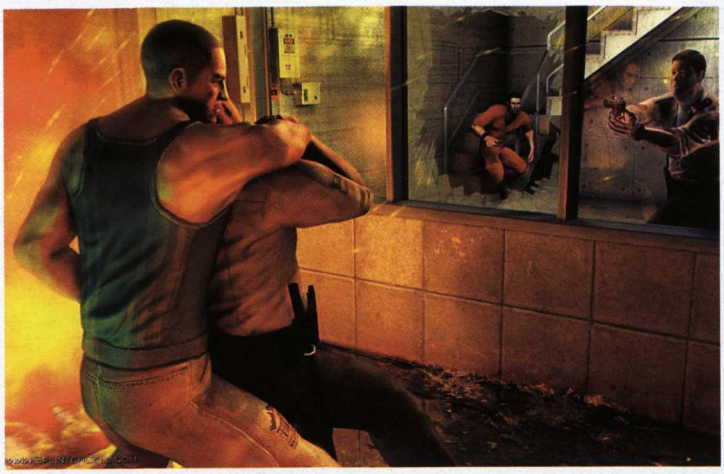
DOPLŇ SVOJI KOLEKCI 249,-

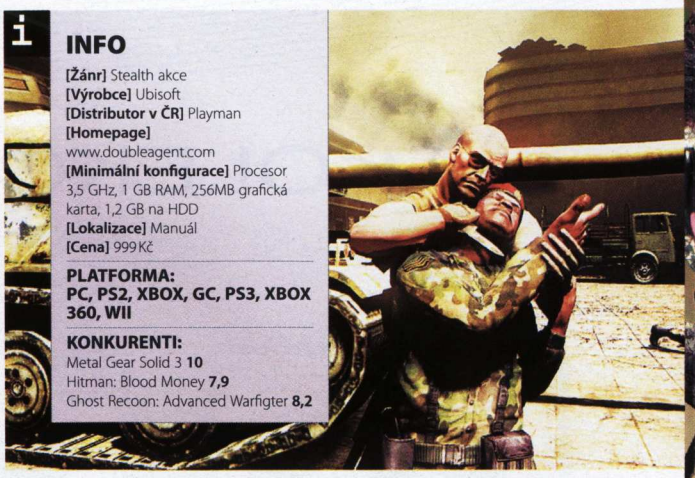
KOMPLETNÍ SEZNAM TITULŮ Z KOLEKCE NAJDETE NA
WWW.CENEGA.CZ

CENEGA

PARTNEREM SOUTĚŽE JE
COMPUTER Agen
WWW.AGEN.CZ

V ČESKÉ REPUBLICE VYDÁVÁ A DISTRIBUUJE CENEGA CZECH S.R.O., NÁSKOVÉ 3, PRAHA 5, WWW.CENEGA.CZ, INFO@CENEGA.CZ
V SLOVENSKEJ REPUBLIKE DISTRIBUUJE CENEGA SLOVAKIA S.R.O., LAMAČSKÁ CESTA 8, BRATISLAVA 1, WWW.CENEGA.SK, INFO@CENEGA.SK





INFO

[Žánr] Stealth akce
[Výrobce] Ubisoft
[Distributor v ČR] Playman
[Homepage] www.doubleagent.com
[Minimální konfigurace] Procesor 3,5 GHz, 1 GB RAM, 256MB grafická karta, 1,2 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA:
PC, PS2, XBOX, GC, PS3, XBOX 360, WII

KONKURENTI:
Metal Gear Solid 3 **10**
Hitman: Blood Money **7,9**
Ghost Recoon: Advanced Warfigter **8,2**

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Byl jsem hrdinou a teď jsem zločinec. Pronásledoval jsem teroristy a teď jsem jedním z nich

Martin Boček, redaktor
Štěně je jen demoverze dítěte

Jmenuji se Sam Fisher. Byl jsem agentem NSA, ale časy se mění. I já se změnil. Když mi zemřela dcera, málem jsem se zhroutil. Nebyl sem schopen se soustředit, pracovat… Dokonce mě postavili i mimo službu. Ale teď jsem zpět. Dostal jsem novou identitu i práci. Pracuji pro teroristy, jsem jejich parťák. Mí nepřátelé se stali přáteli. A mí přátelé... Jsou nepřítelem. Teď jsem jeden z těch zlých a to, co dělám, rozhodně není správné. Ale dělám to pro svou zemi. Jsem dvojitý agent.

Těžký život Samův

Fakt, že je Sam dvojitým agentem, není jen kosmetická kudrlinka v příběhu. Naopak, prostá skutečnost ovlivňuje celou hru. Způsob, jakým se zachováte v té které situaci, jak vyřešíte ten či onen problém, to vše se projeví na vašem vztahu k NSA a k teroristům.

„Trust system" funguje na principu morálních rozhodnutí (zabijete rukojmí, abyste si šplhnuli u teroristů a naštvali NSA, nebo je zkusíte zachránit?) a hráče nepřímo nutí hrát opatrněji než kdy dříve. Pokud vás uvidí stráže, většinou se to projeví na poklesu důvěry jedné strany. A pokud jeden z měřičů důvěry klesne na nulu, uvidíte už jen Game Over. Důvěra je vaším stínem po celou hru, kdy jste nuceni dobře rozmýšlet, jaké jsou pocity obou stran vůči vaší osobě a ke které se v rozhodující chvíli přidáte.

Důvěra obou stran ve vaši osobu ovlivňuje nabídku zbraňového arzenálů. Jsou-li vám nakloněny teroristické složky, budete si užívat zbraní určených především k masakrování. Pokud vám bude důvěřovat NSA, dostanete spíše nesmrtící zbraně. Ideální je být zadobře s oběmi stranami, pak si užijete obou možností dosyta.

Starého psa novým kouskům nenaučíš

Bohužel systém důvěry je zřejmě jedinou výraznou novinkou, s níž se setkáte. Jinak budete hrát staré (dobré) SC: Chaos Theory. Budete používat stejné schopnosti i totožné pohyby, opět vás čeká především plížení kolem nepřátelských hlídek a případně jejich tichá likvidace. Nepřátelé se chovají stejně jako v Chaos Theory, mají podobné reakce a používají stejnou taktiku. To vše samozřejmě zahrnuje i stejnou umělou inteligenci, animace a zvuky, takže navzdory faktu, že levely v DA jsou perfektně zpracovány a obsahují nové, dosud neviděné prvky, budete mít chvílemi pocit, že nehrajete nový díl, ale pouhý datadisk.

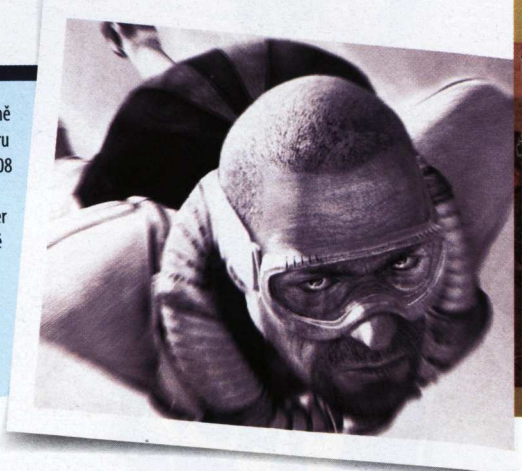
Co ovšem požitek z hraní kazí, je další „novinka" – léčení. Ve hře nenaj-

SAM FISHER

Vlastním jménem Samuel Leo Fisher (snad pouhou shodou okolností se toto jméno podobá jménu autora - Tom Clancy se totiž jmenuje Thomas Leo Clancy). Je vysoký 178 cm a váží 77 kg, má černé vlasy, zelené oči a obvykle není příliš hladce oholený. Narodil se někdy mezi roky 1957 a 1966. Je velmi obratný a je mistrem ve všech způsobech, jak se lze skrýt, plížit či jinak pohybovat nikým neviděn.

V osmdesátých letech pracoval pro American Air Force na jejich základně v Německu, kde se také v roce 1984 oženil s Regan Burnsovou. Krátce po svatbě se mu narodila dcera Sarah, nicméně o pár let později se s ním jeho žena rozvedla a soud přiřknul dceru do opatrování jí. Bohužel v roce 1989 Regan zemřela a v roce 2008 zemřela i Samova dcera.

Sam je prvním naverbovaným pro speciální program „Splinter Cell". Pracuje zásadně sám a v nejpřísnějším utajení. Za dobu své služby již „pracoval" například v Afghánistánu, ve východním Německu a dalších zemích „východního bloku". Během útoků NATO operoval v bývalé Jugoslávii. Za války v Perském zálivu operoval v Kuvajtu a dá se předpokládat, že se zúčastnil celé řady dalších akcí podléhajících nejpřísnějšímu utajení.



ZABIJETE RUKOJMÍ, ABYSTE SI ŠPLHNULI U TERORISTŮ A NAŠTVALI NSA?

dete žádné lékárničky, jednoduše nejsou potřeba. Zcela v duchu moderních trendů à la Halo 2 se totiž Sam léčí automaticky – stačí se jen malou chvíli vyhýbat zraněním.

Ve hře se podíváte na spoustu různých míst. Ovšem spíš než prostředí vás zaujme denní doba – mnoho misí se totiž odehrává ve dne. Sam tím má značně ztíženou pozici a musí pečlivěji plánovat svůj postup a přemýšlet o vhodném krytí. V kombinaci s trust-systémem jsou vyšší obtížnosti opravdovou zkouškou nervů. Na tz nižší je stále nejjednodušší cestou nepřáteli se prostřílet – důvěry ztrácíte jen velmi málo, nábojů máte dost a zdraví se doplňuje samo – takže proč ne.

Za devatero horami...

Double Agent nabízí zhruba 10 hodin herního času, během kterých se budete výborně bavit. Jistě, ne vše je dokonalé a perfektní, ale rozhodně se jedná o skvělý zážitek. Navíc DA nabízí i multiplayer, který dokáže nabídnout pěkných pár hodin skvělé zábavy navíc. DA nelze než doporučit všem, kteří mají stealth akce alespoň trochu rádi. Skvělá hratelnost a zábava je jen lehce zakalena podobností s Chaos Theory a vysokými HW nároky.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

8,1

VERDIKT

- Sam jako terorista
- Trust systém
- Multiplayer
- Vyšší obtížnost daná denním prostředím

- Až přílišná podobnost s Chaos Theory
- Automatické léčení
- Vyšší obtížnost daná denním prostředím

Chcete si vyzkoušet, jaké to je být dvojitým agentem? Chcete si užít situace, kdy legendární Sam Fisher zabíjí bezbranná rukojmí? Chcete se bát, protože vašimi nepřáteli jsou všichni, včetně nejlepších přátel? A co takhle zahrát si dobrou hru? Double Agent vám tohle všechno může nabídnout.

SOUTĚŽTE A VYHRAJTE NADUPANÉ PC!

Kdo by nechtěl pod stromeček nový počítač? S Doupětem se vám může sen o moderním PC, zvládajícím i ty nejnáročnější hry, splnit! Stačí správně zodpovědět opravdu jednoduchou otázku.

Která značka stolních počítačů je od začátku roku v ČR nejprodávanější?

Odpovídat můžete **poštou na adresu** brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo HP počítač. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší **emailové schránce** soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „HP počítač"). Odpovídat můžete i **formou SMS** na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOPC mezera odpověď na naši otázku ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DOPC VASEODPOVED Adam Novák Brnenska 358 Praha 4 100 00.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 31. prosince 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme v časopise Doupě v lednovém čísle.

O CO SE HRAJE?

HP dx7300MT je výkonná a vyvážená sestava ideální jak na hraní nejnovějších her, tak i práci s grafikou, počítačové modelování nebo střih videa.

Použitý dvoujádrový procesor Intel Core 2 Duo, známý rovněž pod kódovým označením Conroe, ve spojení s grafickým čipem GeForce 7900GS podává výborné výkony ve všech hrách i aplikacích.

Nadstandardně velký pevný disk o kapacitě 250 GB, připojený k rozhraní SATA II, poslouží pro ukládání vašich dat, fotografií, her, filmů nebo hudby. Přidáním druhého disku lze vytvořit RAID pole.

Pro přehrávání filmů, hudby, ale i pro zálohování dat je sestava osazena víceformátovou DVD vypalovačkou, která ve spolupráci s integrovanou šestikanálovou zvukovou kartou dokáže plně nahradit stolní DVD přehrávač. Optická mechanika navíc podporuje popisování médií Lightscribe.

Využitelnost sestavy rozšiřuje gigabitová síťová karta a také čtečka paměťových karet 16v1.

Luxusní skříň s beznástrojovým „toolless" přístupem a působivým stříbrošedým designem doplněná spolehlivým PFC zdrojem o výkonu 365 W a kvalitním HP patentovaným chlazením konrtolovaným speciálním dedikovaným čipem je garancí tichého, bezproblémového provozu, ale i vysoké rozšiřitelnosti.

Součástí výbavy je i zobrazovací zařízení, které v tomto případě reprezentuje LCD panel HP L2045w. Ten se může pochlubit širokoúhlým formátem obrazovky o úhlopříčce 20", nadstandardním rozlišením 1680x1050 bodů a špičkovou dobou odezvy, která nepřekračuje 5 ms.

Programovou výbavu počítače tvoří originální operační systém MS Windows XP Home Edition SP2, zálohovací software HP Backup and Recovery Manager a multimediální přehrávač WinDVD. Na sestavu se vztahuje tříletá záruční lhůta, na grafiku dle záruky výrobce.

Počítač do soutěže věnovala firma HP, dodavatel technologií pro individuální i podnikové zákazníky a instituce na celém světě. Nabídka společnosti HP zahrnuje IT infrastrukturu, globální služby, výpočetní systémy pro podniky i domácnost a technologie pro tisk a zpracování obrazu. Další informace o HP jsou k dispozici na stránkách **www.hp.com**.

INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Relic Entertainment
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] www.dow-darkcrusade.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 4 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 599 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
W40k: Dawn of War **9,0**
W40k: Winter Assault **8,0**
Paraworld **7,3**

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Válka nekončí nikdy a nikde

WARHAMMER 40K
W40k je stolní figurková strategie, v níž se po bitevním poli prohánějí propracované figurky vojáků, tanků a jiné bojové techniky. Jejich podoba byla přesně přenesena do DoW. Historie světa je snad ještě propracovanější než Tolkienův Pán Prstenů. Každá z mnoha ras má své podrobné dějiny, které popisují osudy kladných i záporných hrdinů. Ze světa W40k čerpá nejen mnoho počítačových her, ale i řada knih. Na západě je hra velmi populární a i u nás si nachází stále více fanoušků.

Warhammer 40,000 je svět, kde již deset tisíc let zuří válka mezi silami Chaosu a Impériem, jejž vede mrtvý císař sedící na svém Zlatém trůnu. Je to svět, kde potomci lidí, elfů, orků i jiných, ještě tajemnějších civilizací létají mezi hvězdami a nepřetržitě bojují o cokoli, co vás jen napadne – od cti až po celé sluneční soustavy.

Skvělá realtime strategie Dawn of War nám v roce 2004 toto univerzum předvedla a Dark Crusade je jejím již druhým datadiskem. K pěti již známým stranám přidává dvě nové rasy, které mají charakteristiky stejné jako jejich konkurenti – jsou jiné co do taktiky, ale vyvážené v otázce síly. Jedná se o národ Tau, technicky nejpokročilejší rasu v galaxii, a o Necrony, národ nemrtvých robotických válečníků.

DoW vás nutí hrát maximální rychlostí. Na rozdíl od většiny strategií je zde kladen minimální důraz na budování základny a vše se soustředí na dobývání speciálních bodů na mapě, takže většinu herního času trávíte na bitevním poli.

Přídavek Dark Crusade se odehrává na planetě Kronus, na níž byly objeveny ruiny starobylé civilizace. Všechny možné frakce a rasy si zde zbudovaly základny ve snaze získat co nejvíce nových znalostí. Bohužel při vykopávkách se stalo něco, co se nemělo stát, a z ruin se vyhrnuli Necroni, nesmiřitelní bojovníci s jediným cílem – zničit cokoli živé. V tomto momentě začíná singleplayerová kampaň pro každou z jednotlivých ras.

Vaším cílem je ovládnout planetu, tedy zničit hlavní základny všech ostatních národů. Mapa je rozdělena na sektory, které musíte postupně dobývat – nicméně postup a pořadí útoků je jen na vás. Nejedná se o žádný nový prvek, ale do DC se perfektně hodí; a navíc je skvěle propracován. Jednotlivé provincie mají svá specifika, navíc za jejich ovládnutí získávají rasy různé bonusy. Všechny budovy, které postavíte při dobývání mapy, v ní budou, i když ji budete bránit, což vám dává šanci i bez podpory vašich hrdinů.

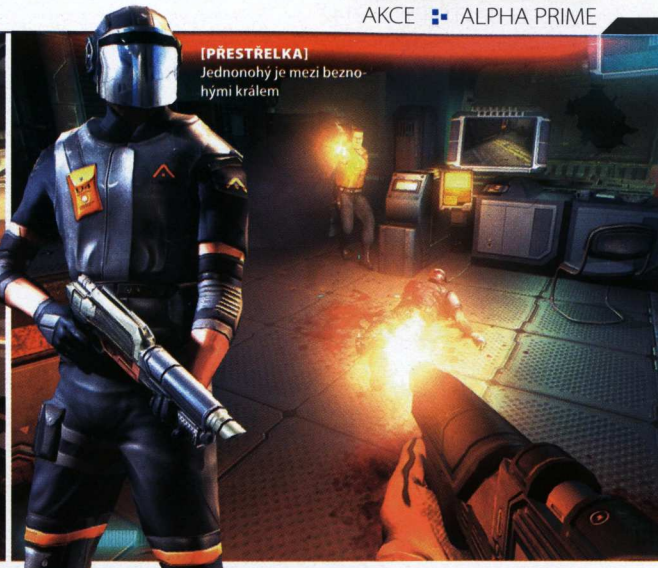
DC je stand-alone datadisk (nepotřebuje původní hru), takže pokud jste ještě DoW nehráli, máte ideální příležitost. Sedm odlišných ras a nelineární kampaň zaručují, že u DC se budete bavit mnoho dlouhých hodin. Rychlá akce v podobě RTS se jen tak nevidí – a věřte mi, že se přitom jedná o skutečně zábavné spojení.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE — **8,3** VERDIKT

- ▲ Stand-alone datadisk
- ▲ Dvě nové rasy
- ▲ Propracovaná kampaň
- ▲ Možnost ovlivnit vlastnosti velitele
- ▲ Nové multiplayer mapy
- ▼ Trochu zmatené velké boje
- ■ Nepřibyla rasa Tyranid

Samostatný datadisk k jedné z nejlepších sci-fi RTS toho nabízí tolik, že pokud máte rádi svět W40k či alespoň rychlé a svižné strategie, není o čem přemýšlet.

Martin Boček, redaktor
Štěně je jen demoverze dítěte



[PŘESTŘELKA] Jednonohý je mezi beznohými králem

ALPHA PRIME

Flambujeme emzáky s promovaným inženýrem

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Přeskočení podzimu ho vůbec nemrzí

Stejně jako Nostradamus předpovídal zkázu lidstva, autoři sci-fi her z blízké budoucnosti nedávají pozemšťanům příliš mnoho šancí na poklidný život. Bohužel ani v české akční střílečce Alpha Prime nebudete koukat na krásnou sousedku, vyhřívat se v bazénu a sosat Martini.

Simulátor gaučingu by byl rozhodně originálním produktem, nicméně střílení do hromady železa je sázkou na jistotu – vždy mělo, má a bude mít úspěch. Už pro ten pocit, že jste právě zachránili celou planetu. Alpha Prime přijímá výzvu katastrofických scénářů a před hráče staví svou vlastní verzi hrozící apokalypsy. V kůži strojního inženýra se musíte postavit robotům, kteří se vzbouřili na jedné vesmírné těžařské základně. Zůstává jen otázkou času, než opět zesílí a ovládnou další území. Tolik na úvod ke scénáři, jenž vzniknul z pera spisovatele Ondřeje Neffa.

Záplava sci-fi stříleček donutila autory maximalizovat snahu v oblasti inovací. Výsledkem jejich snažení jsou tři stavební kameny hry – jmenovitě špičkové zpracování, hackování a nelinearita – přičemž úspěch přinášejí pouze první dva body. Nabourávání se do počítačových systémů a ovládání nejrůznějších přístrojů s sebou přináší řadu nevídaných situací. S trochou šikovnosti je možné osvojit si takřka jakoukoliv techniku a záleží pouze na vaší invenci, jak s ní naložíte. Vzhledem k tomu, že s většinou předmětů můžete hýbat a přemisťovat je, lze si zcela jednoduše vytvořit například dálkově ovládaný střílející samopal na kolečkách. V boji proti přesile tím získáváte vítaného spojence, kterým – zejména kvůli vysoké obtížnosti – zcela jistě nepohrdnete.

Ty tam jsou ale sliby o nelineárním postupu hrou. Jistě, řadu úkolů lze vyřešit vícero způsoby (typicky akčním nebo tichým), ale na konec hry vede pouze jedna cesta. Na chodbách se nemůžete ztratit, otevřeny jsou vždy jen jediné dveře. Jsou-li snad dokořán některé další, pravděpodobně vedou do slepé místnosti.

Ani v poloprázdných pokojích se však nebudete cítit špatně. Postará se o to výtečná grafika, obsahující veškerá kouzla DirectX 9. Alpha Prime se navíc pyšní výbornou optimalizací a solidní dojem zanechá i na majitelích obstarožních počítačů. Za vydařený se dá označit fyzikální model, jenž simuluje zdánlivě naprosté maličkosti. Zatímco klávesnice mrštěná do skleněné tabule neudělá takřka žádnou škodu, ocelová židle proletí skrz.

Připadá-li vám Alpha Prime jako tuctová střílečka, pak se mýlíte a zároveň máte pravdu. Inspirace u komerčně slavnějších titulů je znatelná a ani malý počet nových prvků z Alpha Prime neudělá krále FPS. Přesto dokáže na desítku hodin připoutat k monitorům především díky temné atmosféře a příjemné hratelnosti.

SEDM DŮVODŮ, PROČ HRÁT ALPHA PRIME

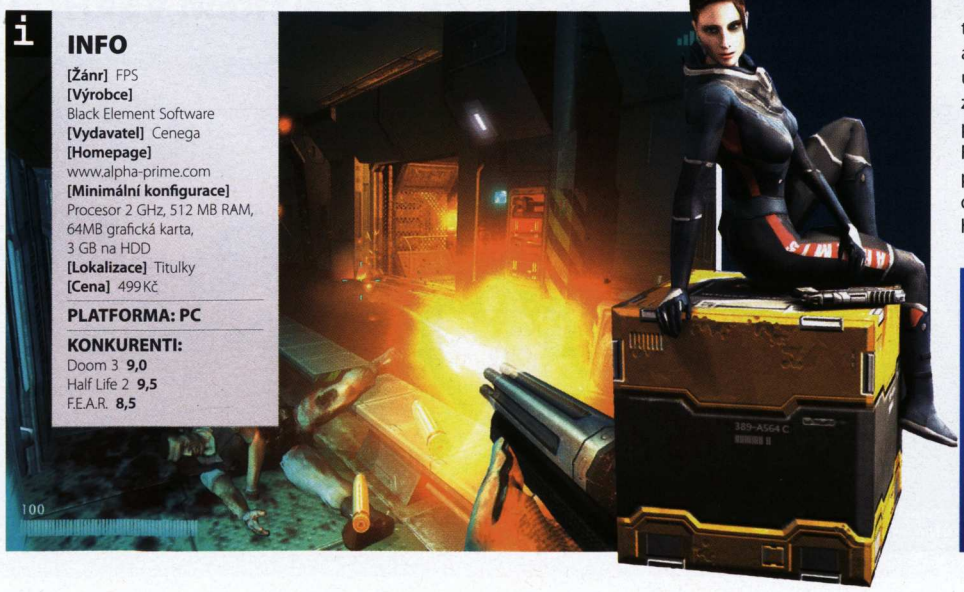
- Spočítáte to robotům
- Dostanete se mimo naši planetu
- Budete hackovat terminály
- Zajezdíte si s těžkými vozidly bez řidičáku
- V jednom kole si zaházíte s míčem na koš
- Budete českým Gordonem Freemanem (někdy i McGyverem)
- Zase jednou zachráníte lidstvo

INFO

[Žánr] FPS
[Výrobce] Black Element Software
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] www.alpha-prime.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 499 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Doom 3 **9,0**
Half Life 2 **9,5**
F.E.A.R. **8,5**



ALPHA PRIME — 7,5

VERDIKT

+ Příjemná hratelnost
Špičková grafika
Fyzikální model

– Chyby v programu
Slabší zvuk
V podstatě nic nového

Sympatická akční střílečka, která nabízí příjemnou hratelnost a skvělou podívanou.

BATTLEFIELD 2142

Stará flaška s novou náplní

Nyní si, milí studenti, napíšeme test. Charakterizujte čtyři nejzásadnější události ve válečnictví jedenadvacátého století." Třídou zazněl šustivý zvuk, který všemohoucí stvořil exkluzivně pro vytahování malých papírků z rukávů, a inkoust desítek per začal pomalu prosakovat papírem. „Rok 2002 – Battlefield 1942, adrenalinová akce poprvé nasazující obrněnou techniku v multiplayeru, neodklepnutelné logo DICE, působivá znělka. Rok 2004 – Battlefield Vietnam, to samé v bledě bambusovém, neodklepnutelné logo, nezměněná znělka. Rok 2005 – Battlefield 2, nástup soudobé techniky, neodklepnutelné logo, stejná znělka. Rok 2006 – Battlefield 2142, přesun do budoucnosti, pitomé neodklepnutelné logo, fádní znělka."

Jak je zřejmé, jednotlivá pokračování návykové série bitevních akcí neustále provařují stejný herní model a snaží se přežít pouze na pozměněném dobovém zasazení. Právě vycházející čtvrtá instance zdánlivě nechce vybočit z řady. Má tedy cenu se k ní po letech válčení obracet? Rozhodně ano, neboť podíváme-li se blíže, dostává herní systém šťouchanec do žeber a s vyraženým dechem pajdá z lajny o sáh dál.

Boj o přežití

Tituly Battlefield byly vždy o intenzivním pocitu vtažení do bitevní vřavy, který nutil hráče bojovat až do padnutí. 2142 promítá touhu přežít i do příběhu. Země upadla do doby ledové a jediným místem pro život se stala jižní polokoule, o kterou svádějí tvrdé boje dvě frakce, Evropské společenství (EU) a Asijská koalice (PAC). Autoři se rozhodli, že i přes zasazení do daleké budoucnosti neudělají ze hry vesmírnou operu se svištícími lasery a souboji v kosmu – tuto parketu přenechali konkurenčním hrám typu Star Wars: Battlefront.

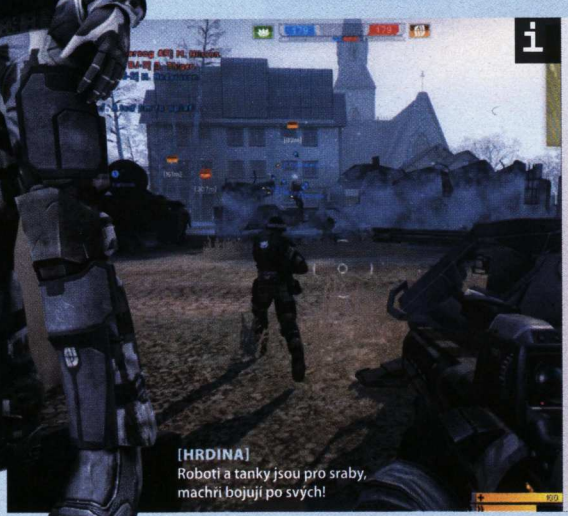
Z 2142 čiší nádech realismu, jednotlivá bojiště se rozprostírají na reálných lokacích, takže si zabojujeme uprostřed dezolátního, zamrzlého Berlína, svedeme boj o pevnost na Gibraltaru nebo se přesuneme do teplejších oblastí písečné Afriky. Kromě toho, že mapy působí o něco chladněji a depresivněji, svou vyvážeností se plně vyrovnávají těm z předchozích dílů. Ba co víc, na svých rozsáhlých plochách rozehrávají zcela novou krvavou partii.

Již od prvního dílu série byl hráč provázen módem Conquest, který tvořil většinu náplně a operoval s dobýváním kontrolních stanovišť, za jejichž ovládnutí dostával hráč body. Pryč však s odtažitým zabíráním vlaječek, které nemají v pravé válce co dělat! Battlefield 2142 představuje nový mód nazvaný Titán, což je označení obrovského bitevního křižníku vznášejícího se nad každou z pětice map (připojit se může až 48 hráčů). Každý tým hráčů brání jednoho Titána a každý jde po krku, respektive generátoru, tomu druhému. Kontrolní body promptně nahrazují uvěřitelnější raketová síla, jež se stávají centrem všeho dění. Kdo ovládne silo, může na titána vyslat svou hlavici a tím oslabit jeho štít. Podaří se jej vyřadit úplně? Pak hráči sesedají z vozidel a nechávají se katapultovat do útrob vznášející se pevnosti, aby zničili čtyři bezpečnostní terminály protivníka a finálně uzavřeli hru odpálením hlavního generátoru lodi.

Nový mód je nejen autentičtější, ale rovněž vyžaduje mnohem více sehranosti a stává se v dobré partě spoluhráčů napínavější než sledování Psycha na skřipci. Je jeden tým na postupu a podařilo se přistát na soupeřově Titánovi? Nic není ztraceno! Jelikož útočník bojuje v tísnivých koridorech s bezpečnostními droidy, nemůže zároveň chránit raketová síla na povrchu. Boj se tak mění v sérii rychlých přesunů a koo-

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Zamrzám, koupím vyhřívanou myš

KONTROLNÍ BODY NAHRAZUJÍ UVĚŘITELNĚJŠÍ RAKETOVÁ SILA, JEŽ SE STÁVAJÍ CENTREM VŠEHO DĚNÍ



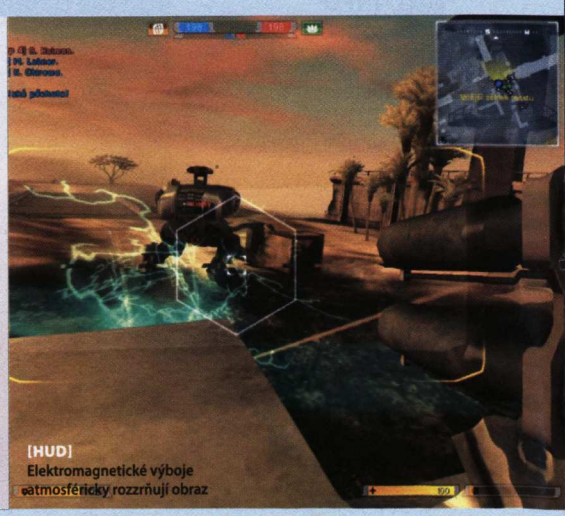
[HRDINA]
Roboti a tanky jsou pro sraby, machři bojují po svých!

INFO

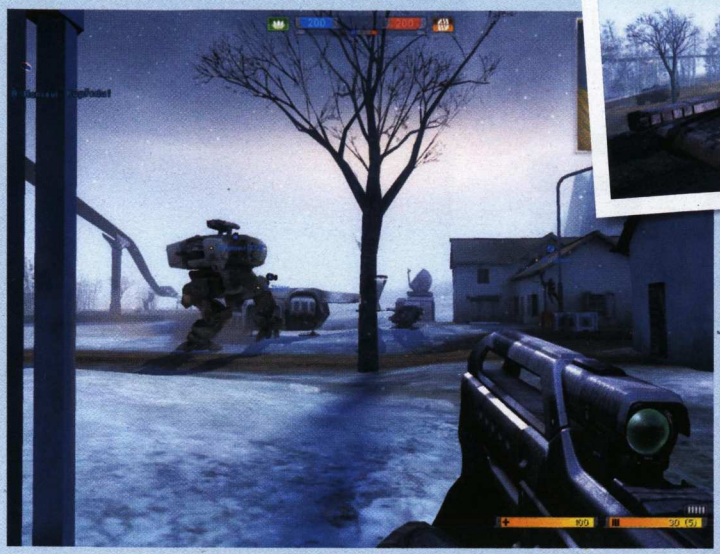
[Žánr]
Multiplayerová akce
[Výrobce]
Digital Illusions
[Distributor v ČR]
Electronic Arts
[Homepage]
www.battlefield.ea.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2,2 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Battlefield 2 **8,8**
Joint Operations: Typhoon Rising **Nehodnoceno**
Star Wars: Battlefront 2 **7,8**



[HUD]
Elektromagnetické výboje atmosféricky rozzrňují obraz



perace, čímž Titán pomalu vytlačuje obstarožní Conquest do nepoužívané záložky ve výběru typu hry.

Strohé uvítání, dlouhodobý příslib

Znalci loňského dílu by mohli být zaskočeni, že jsou jim bezprostředně po spuštění nabídnuta pouhá čtyři herní povolání na rozdíl od předešlých sedmi – odstřelovač, raketometčík, kulometčík a klasický voják. Battlefield 2142 totiž od základů staví na postupném odemykání svého obsahu. Jak bude hráč střádat body za vyhrané bitvy, zpřístupní se mu nové zbraně, zvýší rychlost běhu a dokonce i povolání se začnou větvit na mnohem efektivnější subprofese. Je však nutné dobře vybírat. Ačkoliv se odměny zpřístupňují poměrně rychle, nelze je v krátké době sesbírat všechny, a tak se musí hráč vydat cestou vylepšování jedné třídy na úkor ostatních. Odemykání je navíc nutností, neboť v základním vybavení nemají vojáci ani granáty, takže by je po připojení do elitních (naštěstí řádně označených) her stihla leda frustrace.

Tvůrci z Digilal Illusions naplánovali svůj útok dobře. Znalci série budou potěšeni skvěle hratelným novým módem a zejména delším časem stráveným u hry, než nasbírají všechny skryté a zároveň užitečné bonusy. Firma ale zároveň zaměstnává příliš mnoho kuchařek. Nastavovaná kaše je nasnadě, po prvním spuštění neuvidí hráč nic jiného než Battlefield 2 v novém zasazení, s takřka stejnou kvalitou vizualizace a totožně dlouhými nahrávacími časy.

SBOHEM TANKŮM?

Battlefield 2142 je charakterizován obrovskými bitevními roboty, jakožto primární složkou obrněných jednotek budoucnosti. V praxi roboti tvoří pouze malou část hry a navíc se z hlediska ovládání chovají naprosto totožně jako tanky. I ty zde nalezneme, jak v podobě klasických pásovců, tak novodobých vynálezů vznášejících se na levitačních motorech. Snad poprvé může tank úkrokovat do stran! Tak jako tak, kráčející dvounohé monstrum ověšené rotačními kulomety a raketovými silami působí o mnoho majestátněji než fádní vozítka plazící se po zemi.

BATTLEFIELD 2142

8,0

VERDIKT

- Nápaditý mód Titán
- Odemykání bonusů a jejich svázání s hratelností
- Kvalitní, vyvážené mapy
- Zvýšený důraz na týmovou souhru
- Usnadnění pilotáže létajících strojů

- Zoufale dlouhé nahrávací časy
- I přes vylepšení příliš podobné předchůdcům

Neviděli jsme tuhle hru již před rokem? Neviděli, byl to její chudší bratr bez vzrušujícího sci-fi zasazení a několika zásadních inovací!

inzerce

JEN TEN NEJRYCHLEJŠÍ VYHRÁVÁ!

3000 kbps za 475 Kč

AKČNÍ NABÍDKA PRO PRVNÍ TŘI MĚSÍCE!

PO TŘECH MĚSÍCÍCH SI MŮŽETE ZVOLIT
1000 kbps ZA 475 Kč NEBO 3000 kbps ZA 772 Kč.

CENA MĚSÍČNĚ VČETNĚ DPH. VÍCE INFO NA WWW.KARNEVAL.CZ

MĚSTA S DOSTUPNOSTÍ SLUŽBY KARNEVAL:

BRNO / CHOMUTOV / JIRKOV / LITVÍNOV / MOST / OSTRAVA / OTROKOVICE / ZLÍN
CHEB / PLZEŇ / PŘÍBRAM / ROKYCANY / SOKOLOV / KRALUPY NAD VLTAVOU
LITOMĚŘICE / LOVOSICE / NERATOVICE / NYMBURK / PARDUBICE / PRAHA 8 / PRAHA 9
DĚČÍN / TEPLICE / BÍLINA / ÚSTÍ NAD LABEM

844 111 116 | WWW.KARNEVAL.CZ
Vysokorychlostní internet. Nečekejte, bavte se!

Karneval INTERNET

PRO STARŠÍ 18 LET

SCARFACE:
THE WORLD IS YOURS

Charismatický gangster, květované košile a hromady aut v ulicích města. To už tady párkrát bylo

Hry podle filmu bývají zpravidla pouze jakýmsi pokusem o další vytažení peněz z peněženek hráčů přilákaných známým jménem předlohy. Ovšem i mezi bílými ovcemi občas poskakuje černá a možná, že právě jednu takovou máme před sebou.

Scarface: The World is Yours je na první pohled „jen" další z řady her typu Grand Theft Auto, True Crime, nebo The Godfather. Alespoň takový dojem se snaží vzbudit text na přebalu hry a jistě se jedná o dobrý marketingový tah, který hru dostane do povědomí hráčů napříč všemi platformami. Scarface se možná na první pohled tváří jako klon GTA, především pak GTA: Vice City, ale byla by chyba k ní takto přistupovat. Sotva totiž hru pustíte a prokoušete se přes, bohužel z konzolí naprosto dokonale přenesené menu, budete vtaženi do víru dění, které je podobné spíše české Mafii.

Už v úvodu vás dostane skvěle sestříhané intro tvořené záběry z filmové předlohy. Al Pacino v roli Tonyho tady předvádí jeden ze svých nejlepších výkonů, a přestože drtivou většinu jeho slovní zásoby v tomto sestřihu a koneckonců i v celé hře tvoří slovíčko fu*k, způsob, jakým ho používá, vás dostane.

Milujte svého šílence

Vůbec lze říci, že celá hra stojí a padá s hlavní postavou Tonyho Montany, gangstera, který se pro dosažení svých cílů nezastaví před ničím, ale přitom je tak charismatický, že si jej oblíbíte. Přestože jede v drogách, úplatcích, podvodech a vraždách, má jakýsi kodex cti, který z něj činí hrdinu, s nímž jste ochotni projít hru. Tvůrci šli ve hře tak daleko, že charakter hrdiny opatřili podobnými vlastnostmi jako ve filmu, takže i když jde o těžkého grázla, nikdy nezastřelí nevinného. Zbraň vždy na okamžik selže nebo kulka svůj cíl mine, což Tony zpravidla peprně okomentuje. Hra tím disponuje zcela jinou atmosférou než například GTA.

Filmová licence je vůbec využita na maximum. Když pomineme už zmiňovanou úvodní sekvenci, zjistíte, že hra mění konec filmové předlohy, kdy v brutální přestřelce už pološílený Tony umírá zasažen snad tisícovkou kulek. Ve hře dostanete možnost situaci zvrátit, a změnit tak osud hrdiny, což nejlépe provedete spravedlivým rozdělením tisícovky kulek mezi bandu grázlů, co si to s vámi přišli vyřídit.

Prosil bych ještě hromadu zbraní!

Už úvodní herní pasáž je dost hustá na to, aby vás vtáhla do hry. Situace, kdy znenadání vyskočí ze strany tygr a zakousne gangstera, plně ocení především znalci předlohy, ale zapůsobí dobře i na hráče, pro kterého je svět Tonyho Montany neznámý. A oč vlastně ve Scarface jde? Tony s vaší pomocí sice unikne smrti, ale tím, že jste ho zachránili, nic nekončí. Právě naopak. Mafie i policie po něm pasou, a tak je nucen zanechat své hmotné statky napospas hyenám a na čas se ztratit, aby se o několik měsíců později vrátil a s vaší pomocí dostal zpět, co mu patřilo (a ještě něco navíc).

Není obvyklé, abychom se zmiňovali takto podrobně o úvodní části, zatímco hra samotná prakticky ještě nezačala, ale u Scarface tak musím učinit. Pokud budete číst pozorně titulky, zjistíte, že v doprovodu opravdu skvělé hudby – mimochodem, soundtracku nelze naprosto nic vytknout a cynici si jistě neodpustí poznámku, že musel stát dvakrát víc než samotný vývoj hry – se objevují známá jména herců, kteří dabují jednotlivé postavy. V tuto chvíli by mohlo někoho zamrzet, že samotný Al Pacino na seznamu není, ale věřte, že dabing Andre Sogliuzza vdechl hlavní postavě takový náboj, až vás napadne kacířská myšlenka, zdali není lepší než samotný Al. Profesionální, špičkový dabing posunuje Scarface o úroveň výš.

O hře samotné naopak moc říci být nemůže. Nepřináší žádné závratné novinky a spíše jde o jakousi multimediální zábavu či interaktivní filmový příběh proložený osvědčenými (a bohužel stále stejnými) herními prvky. Osvěžení přináší snad jen množství zbraní, kterými můžete likvidovat své protivníky. Veselé je použití brokovnic, které ustřelí nepříteli hlavu jedinou ranou, a hromada ne tak účinných, ale funkčních pušek, pistolí a poloautomatů. Milá je i přítomnost nožů, mačet a trubek, stejně jako potěší motorová pila, jejíž využití je doprovázeno krvavou lázní včetně výpisu seznamu amputovaných částí těl protivníků.

Příběh samotný je vyprávěn filmovými sekvencemi, plnými zají-

[1] Hele, Tony, buchta jako blázen! Vsadím se, že ji nezkusíš dostat!

[2] ...

[3] To se kur*a, pleteš, negře, sleduj, jak tu kur*u zbalím!

[4] Hele, kur*a...!... jsem Tony a jsem kur*a nejtvrdší chlap v tomhle zkur*eném městě!

[5] Ok, Tony, ale víš, já jsem taky chlap.

[6] Hele, negře, ta zkur*ená buchta říkala, že chce tebe!

INFO

[Žánr] Akční
[Výrobce] Radical Entertainment
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.scarfacegame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC, PS2

KONKURENTI:
GTA: San Andreas **9,0**
The Godfather **8,2**
Mafia **9,0**

Michael Lekovski, stálý spolupracovník Doupěte
Kritik i tvůrce v jedné osobě

mavých postav a dialogů, zatímco čas mezi nimi je zpravidla vyplněn jízdou v autě po městě, plněním standardních „gangsterských" úkolů. I když právě v tomto Scarface nevyniká, zpracování hry je natolik podařené, že jí odpustíte jak primitivní grafiku, tak konzolové menu a ovládání. Jednoduše vás chytne.

Není všechno zlato, co se třpytí… a naopak

Když už se zmiňuji o grafice, pocítíte zde multiplatformové zohlednění. Verze pro PC je i při nastavení nejvyšších možných detailů škaredá – lepší slovo se nenabízí. Hranaté postavičky dvakrát nenadchnou a výjimkou nejsou ani kolize objektů, především při používání zbraní. Prostředí města i interiérů také příliš krásy nepobralo, a přestože je město obrovské, je jasné, že potenciál dnešních PC hra rozhodně nevyužívá naplno. Dobrou zprávou jsou alespoň přijatelné HW nároky. Další vady se samy nabízí. Než se dopracujete k tomu, aby váš respekt fungovat tak, že nepřátelé budou před vámi brát nohy na ramena, budete muset projít obrovským kvantem prakticky stejných misí, postřílet tisíce protivníků a najezdit milióny kilometrů po městě.

Přesto je Scarface kvalitní hrou. Má skvělý příběh, výbornou hudbu a dabing postav. Příběhem dané mise jsou zábavné a není nad to, než dostat padoucha, který Tonymu ztrpčuje život a myslí si, že mu to projde. Nutnost plnit občas dosti stereotypní vedlejší mise je vyvážena možností rozšiřovat své hmotné statky a určitě se najde dostatek hráčů, kteří budou odkládat postup po příběhové lince, co to půjde, protože k největšímu bosovi přece nebudou jezdit nějakou šunkou. Ti netrpěliví budou muset vedlejší úkoly překousnout, za což budou odměněni. A pro ty z vás, co by snad z čistého nerozumu chtěli Tonyho ignorovat, máme dobrou radu. Nedělejte to!

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

7,8

VERDIKT

- Výborné zpracování filmové předlohy
- Skvělý sountrack a dabing Tony Montána je lepší než Tony Angelo
- Rozlehlé město a vůbec obrovský herní svět
- Konzolová grafika nepotěší majitele silných strojů
- Konzolové menu a rozhraní
- Ovládání šité na gamepad
- Způsob ukládání hry

Po dlouhé době slušná hra podle filmové předlohy, která vás i přes některé nedostatky vtáhne a bude vás bavit. Kupte si k ní gamepad.

inzerce »

GAME SHOP
VŠE PRO HRÁČE

FOTOAPARÁT PANASONIC DMC-FZ50EG-K
16 490,-
SMS: 8014

FOTOAPARÁT OLYMPUS FE-200
7 290,-
SMS: 7838

LOGITECH MX REVOLUTION CORDLESS LASER USB
2 990,-
SMS: 7806

MONITOR 19" ASUS TFT PG191 SBLACK
11 490,-
SMS: 7900

NAVIGACE DO AUTA MIO C710+
12 990,-
SMS: 7722

KLÁVESNICE LOGITECH G15
2 190,-
SMS: 5800

OBJEDNÁVKY PŘES SMS
NAPIŠTE NA MOBILNÍM TELEFONU SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU: „KÓD ZBOŽÍ/POČET KUSŮ (POUZE V PŘÍPADĚ, KDY OBJEDNÁVÁTE VÍCE NEŽ JEDEN KUS)/JMÉNO/PŘÍJMENÍ/ULICE A ČÍSLO/MĚSTO/PSČ". ZDE JE PŘÍKLAD SPRÁVNĚ NAPSANÉ SMS NA MYŠ LOGITECH MX REVOLUTION: „7806/JAN/NOVAK/SPOJOVACI32/BRNO/54321".
TUTO ZPRÁVU ODEŠLETE NA ČÍSLO +420 605 279 981 ZE SVÉHO MOBILNÍHO TELEFONU (NE Z INTERNETU). NA VÁMI UVEDENOU ADRESU PŘIJDE DOBÍRKA, KTEROU SI V PŘÍPADĚ NEPŘÍTOMNOSTI VYZVEDNETE NA VAŠÍ POBOČCE ČESKÉ POŠTY. POŠTOVNÉ A BALNÉ ÚČTUJEME VE VÝŠI 60 KČ K CENĚ OBJEDNANÉHO ZBOŽÍ.

ADRESY PRODEJEN GAME SHOP
GAME SHOP BRNO – OC FUTURUM - VÍDEŇSKÁ 100
GAME SHOP BRNO - GLOBUS - HRADECKÁ 40
GAME SHOP HAVÍŘOV - TESCO - ŽELEZNIČÁŘŮ 8/1303
GAME SHOP OSTRAVA – OC FUTURUM - NOVINÁŘSKÁ 6A
GAME SHOP ČESKÉ BUDĚJOVICE - GLOBUS - ČESKÉ VRBNÉ 2327
GAME SHOP KARVINÁ - TESCO - 17. LISTOPADU 883/2A
GAME SHOP KLADNO - TESCO - AMERICKÁ 2777
GAME SHOP KARLOVY VARY - OC FONTÁNA - CHEBSKÁ P493/2
GAME SHOP KARLOVY VARY - OC VARYADA - KPT. JAROŠE 375/31
GAME SHOP OPAVA - OC SILESIA - TĚŠÍNSKÁ 44
GAME SHOP PRAHA - GALERIE BUTOVICE - RADLICKÁ 117
GAME SHOP PRAHA - OC ŠESTKA - K LETIŠTI
GAME SHOP PLZEŇ - GLOBUS - CHOTÍKOV
GAME SHOP KROMĚŘÍŽ - TESCO - VELEHRADSKÁ 3254/105

GAME SHOP www.topcd.cz

INFO

[Žánr] Budovatelská strategie
[Výrobce]] Related Designs
[Vydavatel] Hypermax
[Homepage] www.anno1701.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,2 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Anno 1602 **Nehodnoceno**
Caesar IV **8,9**
Age of Empires **9,0**

ANNO 1701 A.D.

Sen každého mořeplavce, dobyvatele a stratéga

Série Anno je v rodném Německu nesmírně populární, na rozdíl od jiných zemí, které se k ní staví spíše odmítavě. Aktuální třetí díl měl vše změnit. Vývojáři ustoupili od zbytečností, které hru komplikovaly, a vsadili především na jednoduchost.

Nadále je uspokojována pouze budovatelská část hráčova „já". Vaše úloha sice spočívá v kolonizování a dobývání ostrovů, zbraně se však ke slovu dostávají minimálně. Základem je město. Musíte zajistit, aby co nejlépe profitovalo, a současně se postarat o jeho obyvatele. Máte na starosti vše, počínaje výstavbou budov a konče šaty (málokterý občan se spokojí s listem mezi nohama). Důležitým ukazatelem jsou tradičně suroviny, které potřebujete ke každé akci. Okolní lesy poslouží jako zásobiště dřeva, rybolovem si zajistíte dostatek jídla atd.

Pomyslnou nohu, která vás bude kopat do zadnice a motivovat k lepším výkonům, zde zastupují obyvatelé. Směrodatná by pro vás měla být jejich (ne)spokojenost – a můžete si být jisti, že o sobě dají výrazně vědět, pokud jejich chtíč nenasytíte. Potřeby přitom mají vesměs skromné. Vystačí si se základními surovinami; hlavní je, aby měli co jíst a co na sebe. To se ale jen tak říká – vítězství se většinou dočkáte jen v případech, kdy svým občanům nabídnete ještě něco navíc. Správně tušíte, že to bude případ od případu o něčem jiném.

A právě v tom tkví kouzlo Anno 1701. Kromě prostého stavění a shánění surovin vás čekají stovky dalších úkolů (podle autorů jich je kolem tisíce), přičemž každý si žádá individuální přístup i následné řešení. V jedné misi máte za úkol vyrobit čokoládové laskominky, k čemuž je zapotřebí cukrová třtina a kakao. Každou surovinu musíte vlastnoručně vypěstovat. Ovšem ne jen tak někde – cukru se daří jedině na chladnějším severu ostrova, kdežto kakau na jihu. Problém tak spočívá ve vhodné kombinaci produkce a především ve výběru místa, kde se budou laskominky vyrábět.

Výše zmíněný příklad s čokoládou je jen špičkou ledovce a najdou se i mnohem povedenější kousky. V některých misích dokonce ostrov není přímo váš a o své pozici budete muset tvrdě vyjednávat (k bitvě dojde až v opravdu nevyhnutelných případech). Jindy zase budete mít jen jednu loď, někdy dokonce ani to. Za nejzdařilejší považuji misi, v níž se ocitnete v úloze ztroskotanců. Na pustém ostrově budete muset vystavět osadu a snažit se co nejrychleji vyprodukovat dostatečné množství surovin, abyste mohli postavit loď, a unikli tak před výbuchem sopky.

Zjednodušení herního systému je nejlépe vidět na různých statistikách a číslech. Respektive na tom, že se tentokrát obejdete bez nich. Stačí mít otevřené oči – obyvatelé dávají gesty jasně najevo, co jim chybí. To by samozřejmě nešlo, nebýt skvělého grafického zpracování. Pozorovat dění na monitoru v novém 3D provedení je zážitek, ať už se díváte z bezprostřední blízkosti, nebo si odzoomujete až nad mraky. Škoda jen nepřiměřených hardwarových nároků, hra se každou chvíli nechutně seká. Na konečném hodnocení to ale nic nezmění. Série Anno má nalápnuto na herní Olymp, a pokud bude ve vzestupné tendenci pokračovat, příště jej dosáhne nejen v Německu.

ANNO 1701 A.D. **8,1**

VERDIKT

- Dlouhotrvající hratelnost
- Velmi různorodé úkoly
- Zjednodušení konceptu
- Pěkná, přehledná a detailní grafika
- Vysoké hardwarové nároky
- Nepříjemné trhání obrazu

Kombinace skvělé hratelnosti a minimálně stejně atraktivního vizuálního zpracování je zárukou, že se s Anno 1701 nebudete ani sekundu nudit.

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Breathe. Spitfire. Firestarter. Prodigy!

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Přešel na zimní režim, déle spí, mžourá očima, jen ta srst pořád nikde

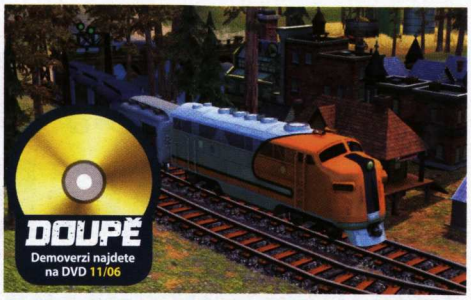
INFO

[Žánr] Budovatelská strategie
[Výrobce] Firaxis Games
[Distributor v ČR] Cenega Czech
[Homepage] www.sidmeiersrailroads.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta podporující shadery, 2 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Railroad Tycoon 3 **7,2**
Chris Sawyer´s Locomotion **6,3**
Transport Tycoon **Nehodnoceno, legenda!**

[PRAHA]
Koncept nového nádraží v Praze se vymknul z ruky



[GAME OVER]
Nedal si pozor na své akcie, a tak pro něj hra skončila

SID MEIER´S RAILROADS

Na kolej pátou přijede nástupce Transport Tycoonu, předpokládaná doba zpoždění 10 let

Doby, kdy každý vlak obsluhovalo několik lidí a před lokomotivou pro jistotu běhal zřízenec s výstražnou vlajkou, jsou dávno pryč. Dnes stačí pár tlačítek, páček a několikasettunové kolosy se rozjíždí samy. Pokud však dojde na problém a vy zrovna čekáte na restart softwaru půlhodinku s Pendolinem v poli, napadne vás hříšná myšlenka – nebylo to tenkrát lepší? Podobné pocity vám přinese i nová železniční strategie Sid Meier´s Railroads.

Přináší s sebou totiž luxusní výdobytky moderních budovatelských her. Jednoduché ovládání – stačí kliknout na město, natáhnout trať, kliknout na druhé město a koleje se poskládají, jak je potřeba. Přidáte dvě stanice, koupíte vlak, vyberete si z přehledného menu, co bude vozit, a je to. Uživatelský komfort doplňuje naprosté minimum tlačítek a přehledné ukazatele. Samozřejmě nemůže chybět ani moderní plně trojrozměrný grafický kabátek, bez nějž by se dnes hra na pultech obchodů cítila jako teenager bez mobilu.

To vše zpočátku skvěle funguje. Stavíte si tratě, přemýšlíte kam expandovat. Jelikož nové koleje můžete stavět jen rozšířením stávajících, rozvoj je organický. Snažíte se využívat své stávající trasy, převážíte pasažéry, poštu a samozřejmě suroviny. Kousek od města je pila? Skvělá zpráva, stačí prodloužit trať a v nedalekém městě ze dřeva udělají hračky. Pak jen přidáte k místní lokálce dva vagóny a kromě transportu cestujících a dopisů začnete vydělávat (mnohem víc) na dopravě zboží.

Jak jde čas, mapa je čím dál více zbrázděna železničními náspy. Jedna až čtyři společnosti postupně zaplní každičké místo na mapě. Čím je kolejí víc, tím je hra komplikovanější a pomalejší. Trasy vlaků se všelijak překrývají a vy začínáte s údivem tu a tam objevovat soupravy, které se nepochopitelně zatoulaly kilometry od své ideální trasy. Jiné lokomotivy vám budou tvrdošíjně odmítat svou poslušnost a tvrdit, že místa A a B, mezi nimiž vedou dvě nezávislé tratě, jsou nepropojená, a i kdybyste se na hlavu stavěli, vlak mezi nimi jezdit nemůže.

Zjistíte, že hra si představuje konkurenci pouze ve formě možného skoupení akcií soupeřící firmy. Když se v jednom městě sejdou stanice více společností, platí primitivní „kdo dřív přijde, ten dřív odveze". Optimalizovat trasy desítek vlaků je úmornou prací, protože v přiložených ukazatelích není možné vlaky seřadit podle průměrného zisku (počítá se pouze zisk za poslední rok, který je ovlivněn třeba tím, že vlak ještě nedorazil do cílové stanice). A navíc, kdo by se s tím páral, když „ono to nějak všechno vydělává", že?

Časem pochopíte, že neobvyklá lehkost stavění tratí je vykoupena jejich naprosto nemožnou pozdější úpravou, kdy vám hra podle nálady buďto zcela odmítne likvidaci daného úseku, případně tato změna nebude brána v potaz projíždějícími lokomotivami.

V tom okamžiku vám možná dojde, v čem je lesk a bída Meierových Railroads. Jde o skvěle zpracovanou a běžnému hráči určenou budovatelskou strategii. Její kouzlo však vyprchává v okamžiku, kdy skončí neustálé „budování" a hráč začne požadovat „strategii". Orientaci na nadšeneckou železniční horečku ostatně ani hra nepopírá. Předkládá vám příběhy ze zlaté éry propojování zemí, nezávislé mapy bez páteřní podpory jakékoliv kampaně a i skvělý nápad v podobě dražby patentů (dávající vítězi desetiletou exkluzivitu na určitý vynález) s přibývajícími léty nepochopitelně tlumí svou aktivitu.

> **RAILROADS PŘINÁŠÍ LUXUSNÍ VÝDOBYTKY MODERNÍCH BUDOVATELSKÝCH HER**

Hra navíc příliš nepočítá, že byste v ní pokračovali po roce 1970, kdy končí vývoj lokomotiv.

Za vše hovoří častý úkol v mnoha mapách – staň se jedinou železnicí v oblasti. To je totiž často jediná motivace, která vám po krásných a slibných začátcích zbývá.

SID MEIER´S RAILROADS **6,8**

VERDIKT

- Jednoduché a přívětivé ovládání
- Sympatické nástroje
- Povedené grafické zpracování
- Atmosféra „dobývání západu"
- Absence konkurenčních obchodních praktik
- Složitá optimalizace tras i vlaků
- Vývoj končí v roce 1970

Zpočátku chytlavá a přívětivá zábava, která se po úvodní expanzi mění v nudnou a nenápaditou snahu převzít firmy soupeřů. Railroads viditelně postrádá propracovanější prvky konkurenčního boje.

FOOTBALL MANAGER 2007

Pelé mezi fotbalovými manažery

Dobrý fotbalový manažer je jako kubánský doutník. Člověk, který jej nikdy nekouřil, nejprve přičichne a nechá se omámit nasládlou vůní cigára. Následuje rituální zapálení a výbuch kuřákova nadšení. Za nějaký čas mu nedělá problém vyfukovat kouř ušima a tvořit kouřová kolečka za pomoci nosních dírek. V rámci Football Manager je situace podobná. I hráč neznalý série se nechá na první pohled pohltit propracovaností a krásou titulu. Postupně objevuje taje všech nastavení, až dosáhne stavu, v němž Footbal Manager neobjevuje, ale skutečně hraje.

Přestože každý rok slýcháme od herních recenzentů, že Football Manager je letos dokonalý a již na něm není co vylepšovat, autoři vždy přijdou s něčím novým. Členové vývojářského týmu Sports Interactive letos mysleli především na hráče, kteří se sérií začínají. Na každém kroku hráče doprovází množství nápovědních tabulek a vysvětlujících textů, jež značně usnadňují orientaci v menu. Existuje navíc možnost založit novou hru bez dlouhého nastavování a vyplňování desítek údajů. S pomocí jednoduchých průvodců se dostanete až na začátek sezóny a množství vedlejších nastavení se – namísto hráče – ujímají asistenti týmu. Změn a inovací není málo, novinky objevíte takřka v každé herní situaci.

V případě, že hráč využije všemožných usnadnění a „manažerských autopilotů", hra se značně zrychlí a její projev se omezí na hlášení o zraněních, přestupech apod. Železnou koulí na noze série bylo vždy dlouhé načítání. Dlouhé minuty čekání jsou ale minulostí, neboť letos se autoři zaměřili i na tuto oblast. Paradoxně se však objevuje opačný problém. Nápovědní texty – jež jsou na obrazovce k přečtení především v době načítání hry – rychle mizí kvůli krátkému loadingu. Pravidelně jsem očima zpomaloval načítání hry, abych si stihl přečíst zajímavosti ze světa Football Manager 2007. Marně – hra byla vždy rychlejší, než jsem čekal. Užitečné nápovědní texty tak ztrácí na významu a hráč je mnohokrát opět odkázán jen sám na sebe.

> **NÁPOVĚDNÍ TEXTY RYCHLE MIZÍ KVŮLI KRÁTKÉMU LOADINGU**

Podstatou nejlepšího fotbalového manažeru na trhu však nejsou nápovědní texty, ale stovky ligových soutěží z každého koutu světa (samozřejmě nechybí ani česká Gambrinus liga) a reálné soupisky. Autoři stihli do hry zaznamenat všechny důležité přestupy do konce srpna. V rámci samotného hraní je pak třeba vyzdvihnout jednu podstatnou novinku, kterou je vylepšená interakce s vaším týmem. Manažer může před obrazovkou počítače komunikovat s každým hráčem zvlášť. K týmu je navíc možné promlouvat před zápasem, během poločasové přestávky, i po skončení utkání. Od svých asistentů se pak dozvíte, jak vaše promluva k týmu působila na jednotlivé hráče. Na první pohled nevýznamná souvislost má však velký vliv na mentální stav hráče. Pokud jednotlivce vaše promluva povzbudí, naroste mu po zápase sebevědomí a s tím související forma. Efekt ale může být i opačný – svou promluvou můžete hráče dostat do deprese, která pak koresponduje s jeho výkony na hřišti.

Manažer s označením 2007 přináší i novinku v rámci spravování týmů. V předchozích dílech mohl hráč s jedním manažerem spravovat vždy jen jeden klub. Letos má ale každý klub k dispozici kompletní kádr hráčů do osmnácti let, jenž plní funkci jakýchsi farem, známých z kanadsko-americké NHL.

Na fotbalovém klenotu firmy Sports Interactive bychom našli desítky dalších vylepšení (včetně potěšujícího faktu, že hra u nás vyšla v kompletním českém překladu), podstatné tvrzení je však pouze jedno: fakt, že jde o nejlepší fotbalový manažer na trhu.

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
„Šťastný člověk nevnímá čas" – Stefan Zweig

i INFO

[Žánr] Fotbalový manažer
[Výrobce] Sports Interactive
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] www.footballmanager.net
[Minimální konfigurace] 1,6 GHz, 512 MB RAM, 32MB grafická karta, 750 MB na HDD
[Lokalizace] Kompletní
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA:
PC, PSP, XBOX 360

KONKURENTI:
Football Manager 2006 **8,9**
Football Manager 2005 **8,3**
Championship Manager 2006 **6,6**

FOOTBALL MANAGER 2007 **8,7**

VERDIKT

- Nejlepší fotbalový manažer na trhu
- Kompletně v češtině
- Vylepšená interakce s týmem
- Vylepšený scouting
- Paradoxně rychlý loading
- Ozvučení

Nejlepší fotbalový manažer je opět na trhu a je kompletně v češtině. S Football Manager 2007 zkrátka pochopíme, co znamená „bavit se až do zblbnutí".

[ČISTKA]
Tak koho vyhodíme ze sestavy?

[FOTBALOVÁ MÓDA]
„Oblečem si ty žluté dresy od Quelle!"

[ČERVENÍ]
Tým červených má na kontě 10 bludišťáků

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

Kdysi lídr trhu, dnes druhý v pořadí: Championship Manager přesto z boje neutíká

Právem bývá označován jako ten druhý vzadu, aby si vyslechl posměšky svých bývalých fanoušků, dnes oblékajících barvy konkurenčního Football Manager. Po roce nucené přestávky (poslední díl zklamal téměř na všech frontách) je ale Championship Manager 2007 oživením, které ve znalcích vzbudí špetku nostalgie.

> V KABINĚ ZAZNÍ OSTRÁ SLOVA A V DRUHÉM POLOČASE NASTOUPÍ JEDENÁCTKA JAKO VYMĚNĚNÁ

Krize byla překonána

Série Championship Manager se po odchodu svých stvořitelů (překvapení: stojí v pozadí konkurenčního Football Manager) potýkala s krizí. Představovala ji chybějící vize, od níž by se odvíjel další vývoj, absentovaly výrazné nápady i citelné novinky. Autorský tým se omezil na aktualizaci soupisek, ladění fungujících nástrojů a pozapomněl, že lídr trhu musí být první také invencí: právě od něj se očekávají inovace, které konkurenti snadno okopírují. Situace se dnes otočila a kopírování nám předvádí právě Championship Manager 2007.

Tvrzení z poslední věty berte s potřebnou rezervou: CM2007 neuhýbá ze směru, který je pro něj už léta typický, a nehodlá riskovat ztrátu věrných fanoušků. Engine zůstal věrný zvyklostem, nahrávací časy jsou příjemné, přesto je ročník 2007 do jisté míry významný počtem skutečně přínosných změn. Kde začít? Běžným konstatováním, že za ohromným počtem statistik se ukrývá 63 ligových soutěží v 26 zemích světa. A podstatnější informací je, že záběr hry se rozrostl o několik příjemných oblastí.

První je možnost vzít do vlastních rukou osud národních týmů, které byly hráčům až doposud zapovězeny. Nejde jen o kosmetickou novinku, a nao pak se na ni váže řada vylepšení v čele s nutností smlouvat s kluby o uvolnění hráčů. V pozadí otravného volání manažerům se ale skrývá nečekané, strategické vylepšení – můžete v pravý moment oslabit konkurenci na klubové úrovni (povoláte neočekávaně hned několik hráčů z týmu), bez rizika lze otestovat pro vašeho zaměstnavatele (pozor, neplést si s fotbalovým svazem dané země – řeč je o klubu) atraktivního hráče, abyste se následně pokusili o jeho akvizici. Drobnosti, ale v případě komplexní fotbalové simulace právě ty rozhodují o vítězi.

Hráč není jen částí kódu

Vylepšen byl i kontakt s hráči, které můžete před zápasem, o poločasové přestávce a po skončení zápasu motivovat „promluvou v kabině". Hraje-li váš tým v poločase 0:0 proti jasnému outsiderovi, zazní v kabině ostrá slova a v druhém poločase nastoupí jedenáctka jako vyměněná. Komentovat můžete nejen výkon týmu jako celku, ale také jednotlivých hráčů – a to jak veřejně, tak i privátní cestou. Aby bylo koloběhu učiněno zadost, váš svěřenec nenechá hodnocení svého výkonu bez odezvy a špatně volený komentář může mít negativní vliv na jeho morálku a tím i výkonnost. Komplexnost se nazepře v žádném ohledu: budete-li kladným hodnocením stabilně odměňovat hráče, jenž si takovou náklonnost nezaslouží, vůdčí osobnosti týmu se brzy ozvou se štiplavými poznámkami.

Stratégy a statistiky ale bude zajímat inovace jménem ProZone – funkční systém, s jehož pomocí můžete analyzovat (přesnější slovo je rozpitvat) právě skončený zápas. Střely, přihrávky, výkon jednotlivých hráčů, vše je zde pod drobnohledem a pečlivým hráčům se otevírají nové taktické možnosti. Nejste si jistí, proč dlouhými měsíci prověřená formace zklamala? Zde najdete odpověď.

Výše řečené nicméně nezahrnuje veškeré oblasti, v nichž doznal Championship Manager 2007 změn – pokračovat bychom mohli přepracovaným uživatelským rozhraním, které je intuitivní, rychlé a přehledné. Komplexnost Football Manageru 2007 je ale i nadále pojmem, jemuž zůstává Championship Manager 2007 na hony vzdálen. Zatímco však loni ztrácel koňskou délku, letos se podařilo rozestup zmenšit na vzdálenost, která dává tvůrcům pro příští rok naději. Za 12 měsíců totiž může být vše jinak.

INFO

[Žánr] Fotbalový manažer
[Výrobce] Beautiful Games Stud.
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] www.championshipmanager.co.uk
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 16MB grafická karta, 400 MB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA:
PC, PS2, PSP, XBOX 360

KONKURENTI:
Football Manager 2006 **8,9**
Football Manager 2005 **8,3**
Championship Manager 2006 **6,6**

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007 **7,3**

VERDIKT

- Mezinárodní scéna
- ProZone systém
- Interakce s týmem
- Rychlé načítání
- Chybí komplexnost konkurence
- User-friendly engine má své odpůrce
- Absentující lokalizace

Championship Manager 2007 chytá druhý dech. Dnes to na překonání konkurence nestačí – co ale není, může příště být.

INFO

[Žánr] Budovatelská strategie
[Výrobce] Firefly Studios
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] www.fireflyworlds.com
[Minimální konfigurace] procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Stronghold **9,0**
Stronghold **2 7,2**
Age of Empires 3 **8,9**

STRONGHOLD LEGENDS

Střežte se, statní rekové, vašimi protivníky už nebudou jen smrtelníci, jako jste vy. Přichází doba temna. Doba magie, draků, vlkodlaků a dalších zrůd

Žánr strategických her je příjemně rozmanitý: můžete velet všemu od dinosaurů a geneticky modifikovaných zvířat, přes starověké, středověké, novověké a současné bojovníky, až po futuristicky vyzbrojené vojáky budoucnosti nebo rozličné rasy z fantasy světů. Stejně tak může být vaším úkolem cokoli mezi mírumilovným budováním či obchodováním a chamtivým nemilosrdným bojem.

Původní Stronghold (od jeho vydání uběhlo takřka pět let) si ve všech možných kombinacích našel vlastní osobitou cestu, a získal si tak nemálo fanoušků. Detailní 2D grafika, propracovaná správa a stavba hradu i okolí a v neposlední řadě bitvy – to vše bylo smícháno v chutný koktejl. Když na Stronghold navázal datadisk Crusader, bylo našlápnuto na kvalitní pokračování, jež se ovšem nedostavilo. Tedy pokračování ano, nicméně sestřička kvalita nebyla natolik pohledná, jak by se slušelo.

Stronghold Legends je určitým reparátem za Stronghold 2 (ačkoli nešlo o vyloženě špatnou hru). A popravdě hned zpočátku jasně signalizuje, že to s nápravou myslí vážně. Hudba je pěkná a originální (nikoli zkopírovaná z prvního dílu), pochybné dějové animace v enginu hry se rovněž nekonají a kampaně obsahují známé osobnosti, ať už reálné či mýtické.

Tři pilíře singleplayeru tvoří boj za krále Artuše, severského hrdinu Siegfrieda a rumunského knížete Drákulu. Jestli teď váháte, zdali je Stronghold stále tou poměrně realistickou strategií ze středověku, váháte zcela správně – autoři se rozhodli svůj svět oživit a přes nedůvěru, jakou můžete k podobnému kroku cítit, nakonec musím říct, že neudělali vůbec špatně.

Hratelnost opět stojí na správě hradu, starosti o poddané, sběru surovin a bojích, přičemž mi všechny tyto aspekty připadaly malinko přístupnější méně zkušeným hráčům, než tomu bylo dříve. Stavba opět probíhá jednoduše – máte-li suroviny na produkci budovy nebo jednotky, stačí kliknout a ta se rovnou objeví – bez nudného čekání.

A když už jsme u jednotek – kromě několika druhů pěchoty nesmí chybět ani novinky v podobě vlkodlaků (a jiných lykantropů), čarodějnic na koštěti a dalších oblud včetně mocných draků, k nimž má nakonec přístup každá frakce. Chybět nesmí ani hrdinové včetně celebrit, jako je třeba legendární čaroděj Merlin.

Se samotným hraním je to ovšem problematičtější. Koncepce hry je nápaditá a zdařilá, její provedení ovšem trpí neduhy, jež hru opět srážejí „jen" do škatulky nadprůměrných titulů. Přesun jednotek probíhá pro pečlivého stratéga zcela nepřijatelným způsobem – veškerá taktika totiž s bojovníky běžícími v zástupu končí a zbývá se jen modlit, aby použitá síla na nepřítele stačila. Ani umělá inteligence není dokonalá, jednotky klidně neútočí, když mají, nebo naopak útočí, i když nemají – výsledky podobných situací si jistě sami domyslíte.

Ale není důvod si jen stěžovat. Stronghold Legends běží na stejném enginu jako Stronghold 2, nicméně ten graficky příliš nevynikal. O změnu se postarala důslednější optimalizace, stejně jako detailnější a živější prostředí. Vytknul bych místy neostré textury, nicméně to je věc, kterou lze přejít.

Stronghold Legends tak ve své kategorii nabízí kvalitní zábavu, jež sice opět trpí určitými neduhy, nicméně ne do takové míry, aby šlo celou hru s klidem zatratit. Je-li vám budování a boření hradů za doprovodu místy až pohádkových bytostí sympatické, neuděláte s novinkou od Firefly Studios chybu.

STRONGHOLD LEGENDS — 7,1 VERDIKT

- Správa hradu a surovin
- Tři osobité frakce
- Nové mýtické jednotky
- Hrdinové

- Kromě jednotek nic nového
- Občasné chyby v AI
- Přesuny jednotek

Takhle nějak asi měl vypadat už Stronghold 2. Smutek či rozhořčení však není na místě, reparát se vcelku povedl.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Vášnivý sběratel Peacebloomů ve World of Warcraft

RACE THE OFFICIAL WTCC GAME

Když jeden dělá totéž

Asociuje vám vývojářská společnost SimBin se závodní hrou poslední doby? Pak jste nalistovali tu správnou stranu. Autoři perfektního simulátoru GTR 2 se podílejí i na vývoji další perly, tentokráte však z prostředí cestovních vozů.

Rychlé ruce

Přestože od vydání GTR 2 dělí Race – The Official WTCC Game pouhé dva měsíce, nejedná se o žádnou rychlokvašku. Na obou hrách se pracovalo paralelně, použité technologie pro vývoj naprosto shodné, a proto se obě hry podobají jako vejce vejci. Ovšem až na pár podstatných rozdílů.

V prvé řadě tu je značné zjednodušení. Hra již není koncipována pro pouhých pár vyvolených, kteří doma vlastní nejdokonalejší periferie a mají pro závodění odmalička zápal. Stačí si pohrát s nastavením a na monitoru máte arkádu s lehkým nádechem reality. Veškerá vozidla, týmy, jezdci i tratě jsou samozřejmě licencované. Herní garáž se striktně drží své skutečné předlohy, proto zde naleznete pouze sedm oficiálních automobilů s nejrůznějšími týmovými úpravami (například BMW, Seat či Alfa Romeo). Za příjemný bonus lze považovat klasickou sérii WTCC z roku 1987 se dvěma vozy nebo šampionát Mini Cooperů.

Skuteční automobiloví gurmáni budou bohužel zklamáni. Race – The Official WTCC Game nenabízí při vypnutí všech pomocníků onu pravověrnou realitu, jež byla k vidění v GTR 2. Oponenti jsou pasivní a v podstatě jim je dějství okolo nich naprosto ukradené. Když napálíte v plné rychlosti do ochranných bariér, sotva vám upadne přední nárazník. Pokud máte slabší chvíli a necháte si automatické řazení, raději jej hned zase vypněte. Pitomější automat byste totiž hledali jen stěží. A podobných drobností, jež ve finále hyzdí jinak pěknou tvářičku hry, byste tu našli povícero.

Ve stínu bratra

Zatím to vypadá, že je Race – The Official WTCC Game vytvořen pouze pro profit z úspěchu slavnějšího bratříčka GTR 2. Ovšem hned ve dvou věcech jej hravě strčí do kapsy. První z nich je grafické zpracování. Okolí vypadá o dost lépe, stejně jako modely automobilů. A o interiéru nemůže být snad ani řeč. Více než slova v tomto případě řeknou screenshoty.

Co dodat. Ze hry mám rozporuplné dojmy. Na jednu stranu je pěkné, že se o krůček přiblížila normálním nenáročným hráčům. Na druhou stranu to ale vypadá, jako že se autoři chtěli pouze svézt na úspěchu populární série. Těžko říci, kde se nachází pravda. Tak či tak, spokojeným majitelům GTR 2 tento titul příliš nedoporučuji. Snad jen ze zvědavosti. Pro ostatní se může jednat o hodiny nové zábavy.

RACE THE OFFICIAL WTCC GAME **7,0**

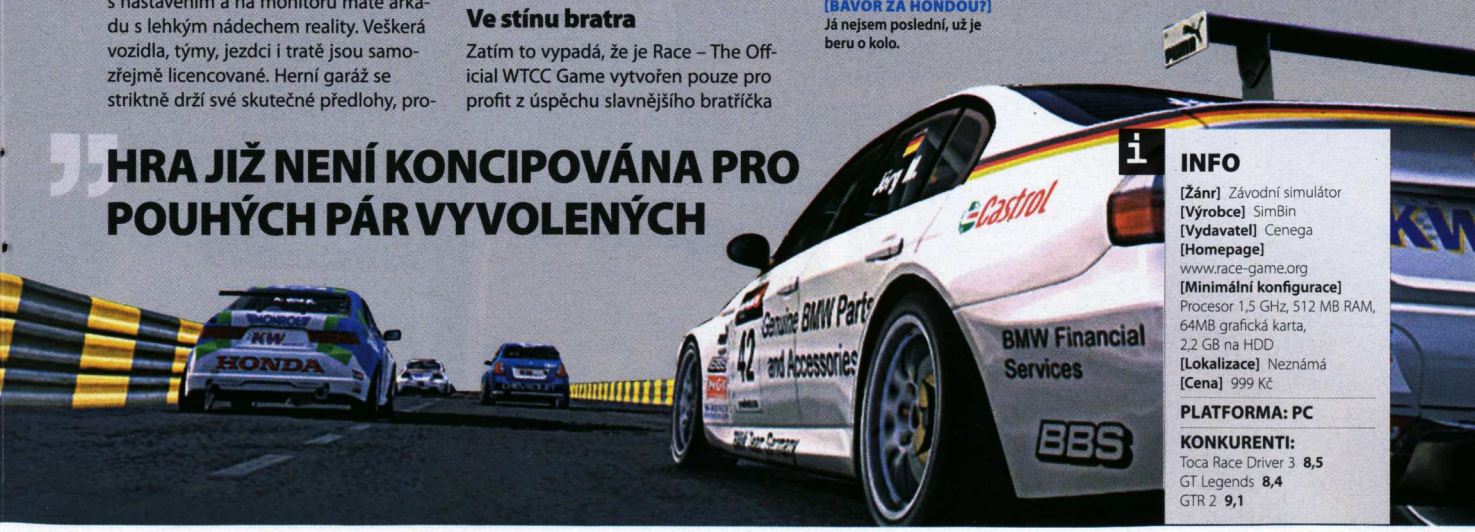
VERDIKT

- Pro širší publikum
- Oficiální licence
- Zlepšená grafika
- Pasivní oponenti
- Model poškození
- Drobné chyby

Pro spokojené majitele GTR 2 proklínaná hra, pro ostatní snad skvělá zábava.

[BAVOR ZA HONDOU?]
Já nejsem poslední, už je beru o kolo.

> **HRA JIŽ NENÍ KONCIPOVÁNA PRO POUHÝCH PÁR VYVOLENÝCH**

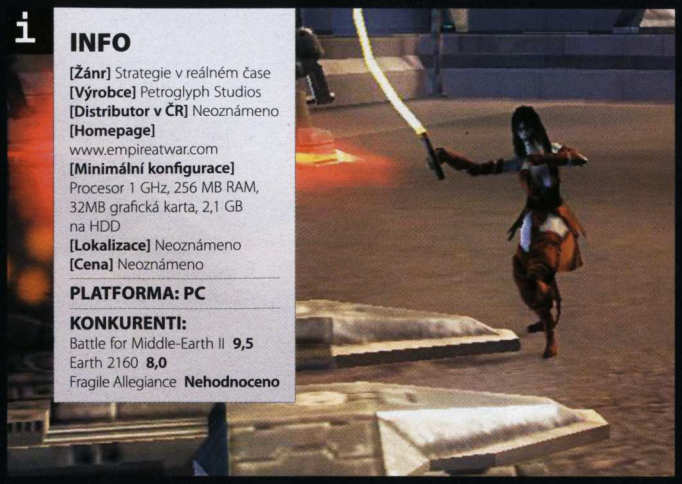


INFO

[Žánr] Závodní simulátor
[Výrobce] SimBin
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] www.race-game.org
[Minimální konfigurace] Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,2 GB na HDD
[Lokalizace] Neznámá
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Toca Race Driver 3 **8,5**
GT Legends **8,4**
GTR 2 **9,1**



INFO

[Žánr] Strategie v reálném čase
[Výrobce] Petroglyph Studios
[Distributor v ČR] Neoznámeno
[Homepage] www.empireatwar.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2,1 GB na HDD
[Lokalizace] Neoznámeno
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Battle for Middle-Earth II **9,5**
Earth 2160 **8,0**
Fragile Allegiance **Nehodnoceno**

[KORUPCE] Další planeta, na které může zlotřilý Tiber Zann rozhodit své sítě

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION

Hra, která dokazuje, že Al Capone byl z hlediska organizace podsvětí pořádný břídil

Hra-podle-Hvězdných-válek™ a následující datadisk ke hře-podle-Hvězdných-válek™. Zní to jako plán manažerské pradleny k masivnímu ždímání peněz z neumírajícího fenoménu George Lucase. Jak původní titul, tak i Forces of Corruption nicméně dokazují, že stvořitel rčení o výjimkách potvrzujících pravidlo skutečně nebyl hlupec a že se do rodiny expanzí narodil další povedený kousek.

Nová příběhová kampaň volně navazuje na konec Empire at War, kdy hráči zničili Hvězdu smrti a nastolili vratké příměří mezi rebely a impériem. Vesmír však upadl do poválečného chaosu a právě to je chvíle, aby na scénu vstoupila třetí strana s úmyslem parazitovat na vzniklé situaci. Tyber Zann, hlavní postava Forces of Corruption, je pašerák tělem i peněženkou. Nezajímá ho aliance, rebelové ani nějaké patetické dobro či zlo, nezdaněný zisk je jeho chlebem i vodou. Právě pašování a cesta podlého kriminálníka dává novému vesmírnému dobrodružství netradiční tvář.

Cílem konsorcia Tybera Zanna není dobývání planet a jejich orbit, jak tomu bylo v původní hře, ale korupce. Při hře za novou frakci autoři hluboce zasáhli do hratelnosti a proložili repetitivní, stále se opakující souboje na zemi a ve vesmíru vzrušující hrou úplatků a vydírání. Chce hráč ovládnout planetu? Není třeba ji dobýt, ale stačí v pozemní misi unést jejího představitele a vesmírná koule je rázem zkorumpovatelná.

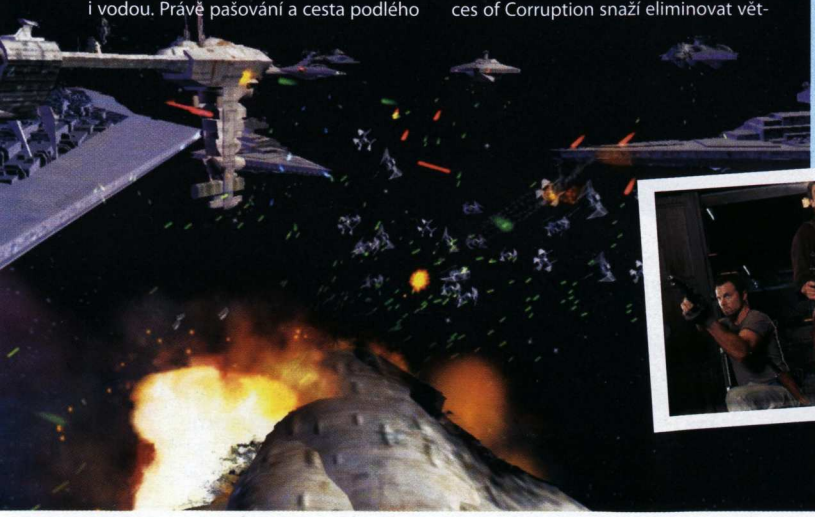
Forces of Corruption se snaží úspěšně vyvolat pocit hraní za pravé vesmírné parazity rozšiřující svou říši sobeckého zla. Například v jedné vesmírné misi se hráč spojí s rebely, aby ukořistil nový typ 16 km dlouhého imperiálního křižníku Eclipse, a jen o pár hodin později se karta otočí a budeme krást palivo z přízračných platforem létajícího města Bespin.

Vedle povedené kampaně se Forces of Corruption snaží eliminovat většinu chyb svého předchůdce. Zejména pozemní mapy jsou nyní větší, členitější, obsahují více typů povrchů (láva, hory) a lze dokonce získat mobilní platformu k budování staveb, takže se vedle zběsilého prohánění jednotek konečně zapojí i taktika. Balík nových a pořádně silných jednotek s sebou nenese pouze Zannova strana. Vedle Eclipse si impérium připsalo na seznam techniky i experimentální stíhač TIE Defender, zatímco rebelové se musí spokojit s bombardérem B-Wing a jednou fregatou.

Ačkoliv kampaň opět končí v tom nejlepším, vypilování herních principů a variabilita jednotek dává konečně smysl režimu skirmish, který má šanci zabavit déle než oněch deset hodin napínavého příběhu. Tvůrci se řídili mottem „větší lodě, víc zábavy" a vyšlo jim to. Obří křižníky si navzájem zaměřují své subsystémy, kolem poletují maskované lodi, jiná plavidla zatím vysávají štíty apod. Komu se líbilo Empire at War, bude expanzí unesen, jelikož Petroglyph jako jeden z mála pochopil, že splácáním několika nových jednotek se nedělá dobrý datadisk.

SERIÁLOVÝ PAŠERÁK V AKCI!

Jelikož Forces of Corruption představují velkolepé představení pašování a korupce, nelze se nezmínit o vynikajícím sci-fi seriálu Firefly a na něj navazujícím celovečerním filmu Serenity. Hlavní hrdina, bývalý rebel Malcolm Reynolds, sice není srdcem pašerák, ale z něčeho žít musí, a tak kupuje roztřískanou vesmírnou loď, nabírá atraktivní posádku a vydává se ke hvězdám za profitem. Ačkoliv seriál nehýří vysokorozpočtovými triky, dává sbohem veškerým klišé a nechává diváky obdivovat pointy neuměle drsného Reynoldse nebo naopak baví skvělým černým humorem.



Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Zamrzám, koupím vyhřívanou myš

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION **8,1**

VERDIKT

- Příběhová kampaň s korumpováním planet
- Nová frakce i nové jednotky u těch stávajících
- Vkusné rozvinutí universa Star Wars
- Vyladěné pozemní a vesmírné souboje
- Krátká kampaň
- Místy náročné na hardware

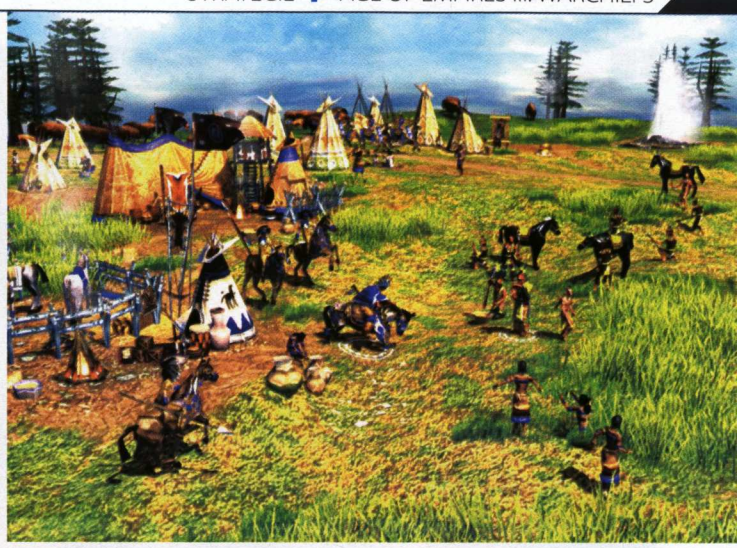
Povedené rozšíření dobré, ale mírně nedotažené hry, které úspěšně zaplatuje většinu jejích děr a novou kampaní zasahuje přínosně do hratelnosti.

INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] Ensemble Studios
[Vydavatel] Microsoft
[Homepage] www.ageofempires3.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,9 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 599 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Age of Empires 3 **8,9**
Age of Mythology **8,8**
Empire Earth II: The Art of Supremacy **6,1**



[ZELENÁ...]
... je tráva, pojďte si kopat

AGE OF EMPIRES III: WARCHIEFS

Přichází syn krále, pln vznešenosti a nové chuti do života. Stane se úspěšným, nebo se ztratí v hlubinách zapomenuté minulosti?

Amerika. Její objev znamenal pro starý kontinent hodně. Ale pro tamní obyvatelstvo, indiány, byla kolonizace přicházející z Evropy noční můrou. Museli se totiž vzdát většiny území, majetku a nemálokrát také vlastního života. Největší kámen úrazu přitom tkvěl v technologické nevyrovnanosti obyvatel starého a nového světa. Proč však indiány dopředu odepisovat? Tvůrci Age of Empires 3 se nám rozhodli dát v datadisku šanci ukázat těm namyšleným Evropanům, začje toho v kraji pod Kordilerami loket.

Střelnej prach je pro děcka

WarChiefs v prvé řadě přináší do původní hry tři nové národy – Irokéze, Siouxe a Aztéky. První jmenovaný indiánský kmen je ze všech nejvyspělejší, dokázal si osvojit vojenskou techniku od evropských národů, což z něj dělá výraznou stranu. Disponuje těžkou pěchotou i obléhacími zbraněmi a jeho nejzákladnější jednotkou je mušketýr s vrhací sekerou namísto střelné zbraně. Druhým národem jsou Siouxové s předností v podobě silné kavalerie. Ne nadarmo se chlubí přívlastkem „nejrychlejší ze všech". Zato u Aztéků byste hledali koně marně a nesetkáte se u nich ani se střelným prachem. Přesto se nejedná o nevinná kůzlátka: jejich elitní pěchota vám dokáže zatopit a podobně by se dalo hovořit i o lučištnících.

Je až s podivem, jak ladně autoři dokázali srovnat síly na obou stranách – indiánské kmeny se dokáží vyrovnat vyspělým Evropanům a jejich zbraním. Svou zásluhu na tom mají zásahy do původních civilizací – ve WarChiefs se i u nich dočkáte nových upgradů budov, jednotek či bonusových karet. Výsledek je překvapivě dobrý, a to i v rámci kampaně.

„INDIÁNI NEJSOU ZTRACENI! UKAŽTE NAMYŠLENÝM EVROPANŮM, ZAČ JE TOHO LOKET!

Samozřejmě, pominu-li přítomnost dalších samostatných map, setkáte se také s novým příběhem. Ten navazuje na události z původní hry a drží se pomyslných hranic historických reálií kolem objevu amerického kontinentu. Kampaň ve výsledku není špatná, mise na sebe dějově navazují, a jak již bývá zvykem, na každém rohu se setkáte s naskriptovanými sekvencemi. Vytkl bych jí ale fakt, že se drží u země svým pojetím a pranic strhujícího hráči nenabídne. Celou dobu jsem měl jsem pocit, jako by se autoři báli více zaexperimentovat, jako by měli obavy nabídnout znuděnému stratégovi intenzivnější zážitek.

Grafika stále jako z marcipánu

Po vizuální stránce datadisk taktéž nepřináší prakticky žádné viditelné změny. Kromě přidaných objektů, postav a animací se nesetkáte s ničím novým, zato hudební stránka je na tom o něco lépe. Kromě poupravené úvodní skladby uslyšíte i pár nových a nutno dodat, že příjemných songů, hrajících většinou do pozadí.

WarChiefs je vydařený přídavek a přes nelehký úkol dokázal vyvážit síly na straně moderních národů a primitivních indiánských kmenů.Solidní dávka novinek a zábavy na několik hodin proto určitě stojí za rozbití dalšího prasátka. R.I.P., čuníku.

AGE OF EMPIRES III: WARCHIEFS **7,7**

VERDIKT

- Všechny tři nové indiánské národy
- Vyváženost datadisku
- Nové mapy, bonusy, jednotky
- Kampaň mohla být o kapánek lepší
- Budete muset rozbít prasátko

Přišel s mnoha ambicemi a odešel jako vítěz. Ano, podařilo se – WarChiefs dokázal celé Evropě, že indiáni jsou rovnocenným nepřítelem. A to formou (ne)násilnou, uvěřitelnou a hlavně hratelnou.

David Marák, stálý spolupracovník Doupěte
Rodiče sekají dříví na zimu, já sekám dobrotu

INFO

[Žánr] Simulátor života
[Výrobce] Buena Vista Games
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.buenavistagames.go.com/desperatehousewives
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 799 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
The Sims 2 **9,0**
Singles 2 **8,2**
The Sims **8,7**

[MATKA] Zapamatuj si, že do té školy chodit musíš

[INTRIKY] To bylo naposled, co jsi mi pomočila květináč

[ŠATNÍK] Co by to bylo za ženu bez pořádné „výzbroje"

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Přeskočení podzimu ho vůbec nemrzí

ZOUFALÉ MANŽELKY

Ženy, zbystřete, vaše herní zoufalost definitivně končí

Když se zeptáte dívek, jakou hru mají nejraději, valná většina z nich zmíní proslavenou sérii The Sims. Mohou si zde zařídit vlastní obývák, kuchyň, zahradu, vařit, nakupovat, starat se o děti a konat další, pro mnohé muže otravné záležitosti. Desperate Housewives (neboli Zoufalé manželky – seriál běžící také u nás) přejímá klíčové vlastnosti z The Sims a přidává k nim některé nové aspekty.

Ze všeho nejdříve přizpůsobíte vzezření hlavní postavičky (správně, je jí žena) a rodinných příslušníků. Hned v tomto bodě Zoufalé manželky strádá, neboť modelace postav se vztahuje pouze na typ obličeje, barvu vlasů a jméno. Nehledě na to, že za potomka můžete mít pouze syna a k tomu ještě teenagera. Ale budiž. Se svou novou rodinou se přestěhujete do domku na idylické uličce Wisteria Lane, kde se to zoufalými manželkami jenom hemží.

V průběhu několika misí se seznamujete s okolím a řešíte nejrůznější problémy. Cíl hry? Odhalit tolik ukrývané tajemství. Všechno souvisí se vším a zrovna ve vaší čtvrti obzvlášť. Zpočátku bude vše krásné a se všemi si budete skvěle rozumět třeba u kávy nebo partičky poker. Ovšem za pár kol dojde na královskou ženskou disciplínu. Intriky, pomluvy, špehování.

Mimo to se musíte starat o vlastní domov. Zkrášlovat prostředí, vařit jídla, zalévat květiny a další věci související se správnou hospodyní. I zde však Desperate Housewives působí jako hodně ořezaná verze The Sims. Tedy až na minihry, mezi nimiž vyniká například vaření obědů. Musíte se striktně držet receptu. Veškeré ingredience nasypete do misky, ručně zamícháte, dáte do předehřáté trouby a podáváte. Za všechno jste samozřejmě hodnoceni jako ve škole. Čím lepší známku získáte, tím lépe bude rodině chutnat a tím lepší budou mít náladu (například manžel na sex či syn na učení).

Pochvalu si zaslouží dialogy. Na každou otázku má žena vždy tři druhy odpovědí, přičemž není pravidlem, že by se jednalo pouze o veselé, neutrální a útočivé. Čas od času se objeví i lišácké, vyzývavé nebo stydlivé, což poznáte podle smajlíka v dolní části obrazovky.

Bohužel právě s dialogy souvisí závažné chyby ve hře, které kazí celkový dojem. Zrovna nejpalčivější se mi stal při rozhovoru se sousedkou. Zazvonila u dveří, proto jsem dal pokyn k jejich otevření. Hlavní postavička si ovšem suverénně vyšla na ulici, zatímco návštěva do domu. Nic zvláštního, kdyby si mezi sebou nezačaly povídat. Jedna žena zarputile kokrhala na druhou, aniž se mohly slyšet, vidět, vnímat… Nebo že by se jen autoři opravdu snažili pochytit, jak to v životě chodí?

Zoufalé manželky jsou skvělou alternativou pro dámské osazenstvo a fanoušky seriálové předlohy. Dokonale kopírují The Sims, ovšem jen v některých věcech. Jiné naopak chybí, přesto i zde najdete mnohé zajímavé nápady. Své publikum si hra tedy jistě najde. Běžní hráči se však raději poohlédnou po jiných formách zábavy.

NEJLEPŠÍ HRY PRO HOLKY

The Sims 2
Možná nejúspěšnější hra všech dob, zcela jistě pak titul, který k monitorům přitáhnul zástupkyně něžného pohlaví. Zalíbení si zde mohou najít všechny věkové generace. Je libo balení kluků, výchovu dítěte nebo kariérní růst na post velké šéfky?

Singles 2
Přestože je pokračování „simulátoru života" Singles považováno za erotickou odnož The Sims, našlo si své věrné místečko i mezi dívkami. Zařídíte si byt, najdete partnera, založíte rodinu a pak jen sledujete dění okolo.

ZOUFALÉ MANŽELKY — 6,7

VERDIKT

+
- Minihry
- Propracované dialogy
- Seriálová předloha

–
- Chyby v programu
- Osekané The Sims
- Pro chlapce nepoužitelné

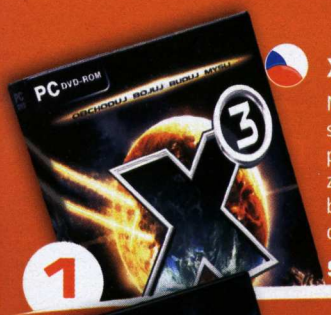
Pro většinu hráčů půjde jen o horší alternativu k The Sims, dívky a fanoušci seriálu si však Zoufalé manželky jistě zamilují

„DOJDE NA KRÁLOVSKOU ŽENSKOU DISCIPLÍNU! INTRIKY A POMLUVY

TOP 10

NEJPRODÁVANĚJŠÍ V ŘÍJNU

HYPERMAX
WWW.HYPERMAX.CZ



1

X3 Reunion

Nejrealističtější vesmír všech dob. Ponořte se do epického, intergalaktického příběhu plného zvratů a překvapení, skrývajících se za každou skokovou bránou. Obchodováním, bojováním, budováním a myšlením dosáhněte vítězství a staňte se hrdinou.

999 Kč • SMS: X3

2

Agatha Christie – Deset malých černoušků

Neobyčejný detektivní thriller, jenž je adaptací celosvětově nejprodávanějšího románu Agathy Christie. Na počátku jich bylo deset. Deset navzájem cizích lidí, kteří jsou pozváni do honosné vily na od světa odříznutém ostrově...

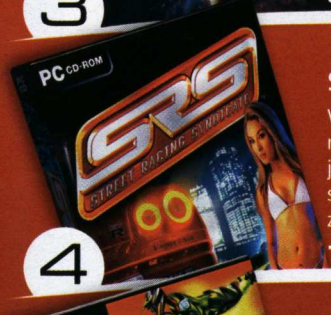
999 Kč • SMS: AGATHA

3

Tajemství mistra Leonarda – Zapovězený rukopis

Valdo, mladý učeň Francesca Melziho, žáka Leonarda da Vinciho, přijímá od záhadného mecenáše úkol nalézt ztracený rukopis mistra Leonarda. Užijte si historickou adventuru vytvořenou s maximální přesností.

999 Kč • SMS: DAVINCI



4

Street Racing Syndicate

Vytuň to a vohul to! Protáhni městem ta nejsilnější auta. Každou noc se ve městech, jako jsou Los Angeles, Philladelphia nebo Miami, schází spousta závodníků, kteří túrují motory, zkouší nitra a překračují limity svých vozů.

799 Kč • SMS: STREET

5

Moto Racer 3 Gold Edition

Silnice, okruhy, trial, freestyle, motokros... Ještě nikdy nepřinesla PC hra tak bohatou nabídku možností a zábavy. Moto Racer nabízí skutečně silné zážitky, radost ze hry, desítky strojů a tratí, na kterých je třeba stanovit nové rekordy.

799 Kč • SMS: MR3

6 **TrackMania SR (CZ)** – 799 Kč SMS: TMS

7 **Případ stříbrné... (CZ)** – 799 Kč SMS: SHER

8 **Earth 2160 (CZ)** – 999 Kč SMS: EARTH

9 **Evolution GT** – 999 Kč SMS: EVOGT

10 **X2 The Threat** – 999 Kč SMS: X2

Pošlete na číslo 777 961 043 SMS ve tvaru:
D11, Kód hry, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ

SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS odeslané prostřednictvím internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin, předobjednávky v den vyjití hry. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 327 239. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely. Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o. Plzeňská 66, Praha 5, 150 00, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz

NEJKRATŠÍ CESTA DO PEKEL

599 Kč

Kompletní česká verze datadisku ke hře Painkiller.

VRAŽEDNÁ POVINNOST PRO VŠECHNY ŽOLDÁKY NEBES!

EXPANSION PACK
PAINKILLER
BATTLE OUT OF HELL

1.64 OBSAHUJE UPDATE

ČESKÝ DABING

SMS SHOP
+420 777 961 043
eshop.cinemax.cz

HYPERMAX
WWW.HYPERMAX.CZ

Pošlete na číslo 777 961 043 SMS ve tvaru:
D11, PKBOOH, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ

SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS odeslané prostřednictvím internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin, předobjednávky v den vyjití hry. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 327 239. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely. Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o. Plzeňská 66, Praha 5, 150 00, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz

HRY ZA PAKATEL!

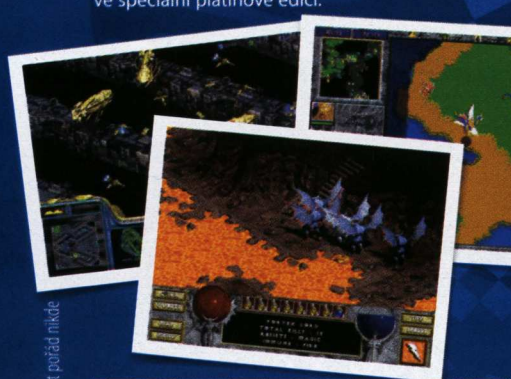
Recenze budgetových titulů

BLIZZARD ANTHOLOGY

STARCRAFT, STARCRAFT: BROOD WAR, WARCRAFT 2 A DIABLO V JEDNOM!

Blizzard je v herním světě jméno, pojem, firma s velkým F (respektive B, ale to tu nebudeme rozmazávat). O žádné jiné herní společnosti se nemluví častěji v souvislosti se zaručenou kvalitou titulů. Blizzardi snad se žádnou hrou nešlápli vedle. Raději hru čtyřikrát odložili (zdravíme trpělivé fanoušky Burning Crusade), než aby vydali nedokončený a nevyladěný titul. Výsledkem je portfolio, který jim můžeme závidět.

Na část z něj můžete znovu zavzpomínat, pokud podlehnete svodům edice Blizzard Anthology, která nabízí výlet do postarších světů Warcraftu, Diabla a Starcraftu. Diablo – legendární akční RPG, které naučilo hráče klikat v divokém rytmu tanga, Warcraft 2 – jedno z prvních strategických střetnutí mezi lidmi a orky a konečně nadmíru vyvážený Starcraft se třemi vyrovnanými rasami najdete dohromady pouze ve speciální platinové edici.



[Platforma] PC [Žánr] 2 × strategie a RPG [Výrobce] Blizzard [Vydavatel] CD Projekt [Rok vydání] 1998 a starší [Lokalizace] Ne [Cena] 599 Kč **8,5**

THE SETTLERS II: 10. VÝROČÍ

Doba, kdy strategie neznamenala jen označení deseti až padesáti jednotek a jejich vyslání na nepřítele doprovázené hromovým „uráááááá", není zas tak daleko. Přesněji řečeno, je to kolem deseti let. Právě tehdy vznikl druhý díl strategie Settlers, který učaroval tisícům lidí svou komplexitou, rozmanitostí a také filozofií. Edice 10. výročí jej přináší v nezměněné podobě obalené do grafiky nového tisíciletí.

Settlers nejsou zcela pacifistickou strategií, přesto voják není středobodem dění. Než se propracujete k postavení kasáren a výrobě zbraní, uplyne dlouhá doba zaplněná pokusy o rozhýbání ekonomiky. Každá surovina musí být mnohdy několikrát zpracována, než se z ní stane využitelný výrobek (jídlo/nástroj). Vytvořit plně fungující hospodářství, kde je všech surovin akorát a nikde nic nevázne, je výzvou pro každého hráče, který chce být nazýván stratégem.

[Platforma] PC [Žánr] Budovatelská strategie [Výrobce] Blue Byte [Vydavatel] Playman [Rok vydání] 2006 [Lokalizace] Titulky [Cena] 599 Kč **8,0**

STUBBS THE ZOMBIE

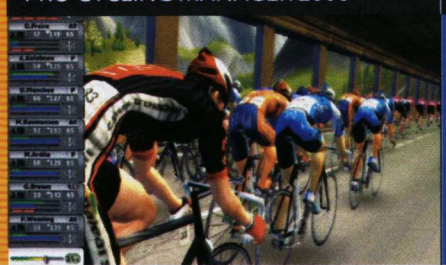
Neuvěřitelně zvrácené, zelené a hlavně velice zábavné je akční dobrodružství Stubbse, zombie, která se vydala vyhladit lidstvo. Politicky nekorektní jednání zakrývá perfektním černým humorem, který si získá srdce každého cynika.

Hra je založena na tělesné křehkosti zelených stvoření. Jedna zombie toho moc nezmůže. Ovšem vždy, když se Stubbsovi podaří zaútočit na bezbranného člověka, získává nejen jeho mozek, ale také nového spolubojovníka. Takto můžete vytvářet velké šiky pomalu se šinoucí zelené armády. Zpracování je přitom brutální a syrové. Nemrtví slintají na své oběti, jež se jim snaží (většinou marně) uskakovat a do toho zní ohlušující řev a dokonale nadabované výkřiky typu „Žvýká mi můj mozek" atd. Netradiční a hodně zvrácená zábava. Na druhou stranu si na nic nehraje. Tady mozek opravdu nepotřebujete!

[Platforma] PC [Žánr] Akce [Výrobce] Wideload Games [Vydavatel] CD Projekt [Rok vydání] 2006 [Lokalizace] Kompletní [Cena] 499 Kč **8,6**

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Přešel na zimní režim, déle spí, mžourá očima, jen ta sysl pořád nikde

PRO CYCLING MANAGER 2006



Zajímavý manažer, který se orientuje na problematiku týmové taktiky cyklistických závodů.
[PC] [TOP Distributor] [299 Kč]

HAMMER & SICKLE

Následovník legendárních tahových strategií Silent Storm 1 a 2.
[PC] [CD Projekt] [199 Kč]

SIMS 2: GLAMOUR LIFE

Minipřídavek „pro luxusní život", rozšiřující druhý díl Sims.
[PC] [EA] [399 Kč]

KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

82 GEARS OF WAR
XBOX 360

84 CANIS CANEM EDIT
PS2

86 KILLZONE LIBERATION
PSP

87 DESTROY ALL HUMANS! 2
PS2

88 GTA: VICE CITY STORIES
PSP | PS2

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

PONĚKUD AKČNÍ RECENZE

Násilí vládne světu a tentokrát i naší konzolové sekci. Prim hraje dlouho očekávaná akce pro Xbox 360 jménem Gears of War, kterou jsme si zaletěli zahrát do samotného srdce britské říše. Tedy do Londýna, pro ty méně zeměpisně nadané. Nové dílo tvůrců fenomenálního Unrealu skutečně nezklamalo a rozhodně se bude jednat o žhavého kandidáta na nejlepší akční hru roku 2006. Ostatně stačí otočit stránku a přenést se na válečné pole budoucnosti v naší recenzi. Hodně vysoko míří i Bully, tedy Canis Canem Edit, jak se v Evropě jmenuje další příspěvek do rybníčku zábavných her od Rockstaru. GTA na střední škole je sice poměrně vtipné a trefné přirovnání, ale Canis Canem Edit toho nabízí víc. Přesvědčte se sami.

Druhý příspěvek od Rockstaru v novém Doupěti se jmenuje GTA: Vice City Stories. Zima je pomalu ale jistě na krku, a tak věřím, že se ve slunném Vice City pěkně zahřejete a možná i zapotíte – to při honičkách s policií. Že jsou otevřené hry ve stylu GTA v kurzu, vás přesvědčí i značně potrhlý Destroy All Humans! 2. Killzone Liberation se už sice na vlně GTA nenese, ale akce v něm najdete víc než dost. Takže helmy na hlavu, ať náhodou nějaká zbloudilá kulka nerozbzučí lebku, a vzhůru do akce, tedy do čtení.

POTUPNÁ SMRT HERNÍ ORIGINALITY?

Jako ledové bodnutí do zad se objevila zpráva o zániku vývojářského týmu Clover Studios. Tvůrci comicsového Viewtiful Joea, minule recenzovaného božského Okami a vtipné rubačky God Hand (té se ještě dočkáme), tedy těch nejoriginálnějších a nejnápaditějších her poslední doby, zmizeli nenávratně v propadlišti herních dějin. Clover Studios existovali jako nezávislí vývojáři placení společností Capcom a od začátku se netajili zaměřením na tvorbu kreativních her, což vždy tvrdil i ředitel Atsushi Inaba. Ostatně slovo Clover má být prý zkratkou pro „creativity lover". V jednom z pozdějších rozhovorů se sice ukázalo, že název studia vychází z částí jmen zakladatelů, ale první varianta je rozhodně poetičtější, ne? A co vlastně stálo za zánikem studia, které se nebálo jít vlastní cestou? Nezájem hráčů. Respektive slabé prodeje zmiňovaných her. Takže opět tu máme ujištění o tom, že za nedostatek nových nápadů nemůžou herní studia a distributoři, ale samotní hráči, kteří si radši zahrají třistapadesátý díl své oblíbené série, než by odměnili svými šustivými papírky netradiční pojetí herní zábavy. Dobře nám tak.

[81] GEARS OF WAR

Akční bomba roku?
| Xbox 360 |

[84] CANIS CANEM EDIT

Do školních škamen
| PS2 |

[86] DESTROY ALL HUMANS! 2

Šediváci existují
| PS2 |

[88] GTA: VICE CITY STORIES

Slunce, palmy, písek a zločin
| PSP | PS2 |

GEARS OF WAR

Halo 3 dostává kopanec do zad z vlastních řad

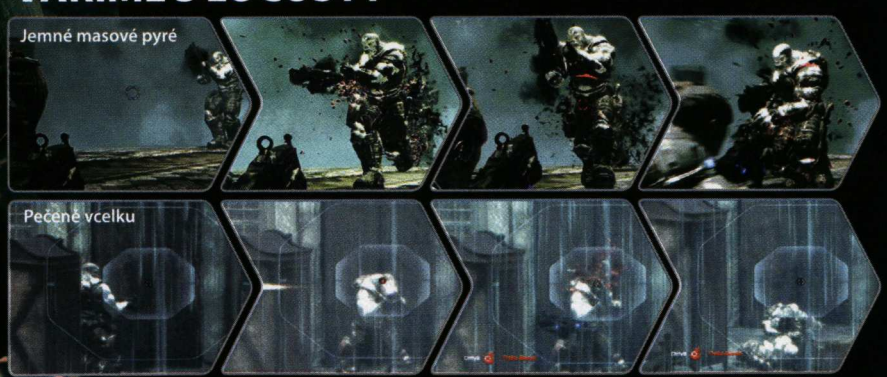
DOUPĚ HRA MĚSÍCE KONZOLE 11/06

Houpost lidské rasy nezná hranic. Své o tom vědí i obyvatelé planety Sera. Kdysi mírumilovný a na nerostné suroviny bohatý svět si prošel brutální občanskou válkou zapříčiněnou nechutí silných měst dělit se o omezené zdroje. Čas, jak je známo, hojí všechny rány, a tak válečný konflikt spěl ke svému konci. Vše měl ještě urychlit náhlý objev tajemné látky Imulsion, jež se s minimální námahou dá přeměnit na gigantický zdroj energie. Jenže místo absolutního blahobytu propuká chaos. Světová ekonomika se hroutí jak domeček z karet v tornádové oblasti. Jak žába na prameni sedí vyspělejší část Sery na zdrojích zázračné látky a stejné jako v minulosti se nehodlá dělit. Kruh se uzavírá, nový konflikt na sebe nenechává dlouho čekat a přináší ještě větší utrpení než poslední válka.

Peklo bezvýchodné války

Omlouvám se za trochu delší úvod, ale jedině nasátí té pravé zoufalé atmosféry bezvýchodné situace na planetě Sera vám dá tu pravou perspektivu pro Gears of War. Ocitáte se uprostřed brutálního válečného konfliktu, který evidentně musí skončit v neprospěch lidstva. Kdo jste? Ubohá figurka na obrovské šachovnici bojiště, kde se společně s další hrstkou zoufalců snažíte zvrátit jazýček na miskách vah. Nepřítel je v početní a silové převaze, je brutální, nelítostný a hlavně – stále ho máte v zádech. Neexistuje ukrýt, Locust Horde si proráží průchody ze země a rojí se jako záplava mravenců (těch rezavých, se dostává až k vězení v Jacintu, kde si odpykává svůj trest Marcus Fenix, dřív válečný hrdina, člen elitní jednotky Gears, nyní zrádce a zbabělec.

VAŘÍME S LOCUSTY



Jenže když se dva perou, třetí se směje. Nastává Emergence Day a z hlubin země se rojí zástupy pekelných stvůr známých jen jako Locust Horde s jediným úmyslem – vyhubit vše živé. Nepřipravené lidstvo nemá nárok. Čtvrtina populace umírá hned první den útoku a počty obětí rapidně stoupají den co den. Následuje poslední zoufalý pokus lidí o záchranu, zbytky živých proměňují kdysi krásné Jacinto v nedobytnou pevnost, odkud vrhají na hordu systematicky chemické a jaderné střely vyslané z orbitálních stanic. Lidstvo vítězí za cenu zničení devadesáti procent povrchu planety. Jenže se jedná o Pyrrhovo vítězství, horda přežila ukryta v zemi a připravuje se k dalšímu útoku. Právě agresivních). Základní vojáci hordy mají přes dva metry a existují i daleko větší zrůdy, od kterých se střelba odráží jak kuličky od stěny. A v téhle situaci musíte přežít? Nesplnitelný úkol… Nebo ne?

Gears of War mají na svědomí zkušení vývojáři z Epicu a na hře je to zatraceně vidět. Na první pohled překvapí kamera zabírající akci zpoza ramene hlavního hrdiny, trochu ve stylu Resident Evil 4. Proč ta změna od tvůrců kultovního Unrealu? Filmová atmosféra, to je správná odpověď. Hra se vás snaží vtáhnout doprostřed válečného konfliktu, jako se pokoušel Spielberg a jeho Zachraňte vojína Ryana. A daří si jí to výtečně. Celou dobu si připadáte jako válečný reportér sledující krok

INFO

[Žánr] Third person akce
[Výrobce] Epic Entertainment
[Distributor v ČR] Microsoft
[Homepage] www.gearsofwar.com
[Cena] 1 799 Kč

PLATFORMA: XBOX 360

KONKURENTI:
Killzone **8,0**
Halo **9,0**
Ghost Recon: AW **9,2**

DOUPĚ
Záběry z hraní najdete na DVD 11/06

[LOCUST]
To jsme my, Rychlé Šípy, nepoznáváte nás?

[DRSOŇ]
Jednotkám Gears nechybí odhodlání

NASTÁVÁ EMERGENCE DAY – Z HLUBIN ZEMĚ SE ROJÍ ZÁSTUPY PEKELNÝCH STVŮR S JEDINÝM ÚMYSLEM – VYHUBIT VŠE ŽIVÉ

za krokem hlavního hrdinu. Když se Marcus v pokleku rozběhne do krytu, běžíte za ním a kamera se realisticky kymácí ze strany na stranu. Když se přirazí zády ke zdi, okamžitě získáváte doslova hmatatelný pocit, že to skutečně udělal. Když motorovou pilou na své zbrani přeřízne dotírající zrůdu, krev vám odcákne na obrazovku. Jednoduše, Gears of War se honosí nejlepší atmosférou od dob Call of Duty.

Kryj se, nebo chcípneš

I když koncept hry osciluje na pomezí klasické third person akce, několik faktorů dělá z Gears of War unikátní zážitek. Jedním z nich je propracovaný a zcela nezbytný systém krytí se za překážkami. Trochu podobný hře kill.Switch, ale dotažený do detailů. Vše probíhá do určité míry automaticky, aby pohyby věrně kopírovaly realitu, ale ovládání máte pevně v rukou. Marcus na povel sklouzne k zídce, v pokleku se přesune na její kraj, po cestě naslepo pokropí prostor nad sebou, kotoulem skočí za delší kryt, přeleze jej, doběhne a kryje se za nedalekým sloupem, SWAT otočkou se přesune za ten sousední… vše vypadá božsky a ovládá se intuitivně. Ostatně to platí pro celou hru.

Marcus není na celou válku sám, ale stává se členem a postupně i velitelem skupiny čtyř vojáků. Dočkáte se proto i taktických možností, ale skutečně se jedná pouze o zbytkové množství, na pořadu dne je totiž akce. Což ostatně potvrdí i skutečnost, že vaši spolubojovníci neumírají hned, ale dají se oživit (za což budete neskonale vděční). Jakkoliv je umělá inteligence spolubojovníků na vysoké úrovni, není zcela bez chyb. Opakování mise z důvodu smrti spolubojovníka by se dala spočítat na prstech jedné ruky. Daleko častěji budete umírat vy a v ten okamžik poděkujete tvůrcům za časté checkpointy.

Při čtení všech nadšených a slibných preview nám stále dokola vrtala hlavou jedna otázka: Nezvrtne se to ve stále stejný kolotoč krytí a střílení? Přeci jen máme před očima případ jménem Killzone, který sice uchvátil svojí atmosférou války, ale hratelnostně byl plochý jak hrudník japonské školačky. Gears of War se tomuto neduhu brání s elegancí sobě vlastní.

Co chvíli narazíte na prvek či nápad, který vám dodává sílu pokračovat se zatajeným dechem dál. Ať už se jedná třeba o děsivý pochod nočním městem, kdy vstup na neosvětlenou plochu znamená instantní smrt ve spárech hejna zabijáckých poletuch, jízdu na důlních vozících, či přesuny obrněným vozidlem, stále je tu něco, i když třeba jen drobnost, co táhne hru silou stáda rozzuřených nosorožců. Gears of War vám nedovolí zvednout se od obrazovky, dokud neuvidíte závěrečné titulky. Přijde vám až vysloveně líto, že ten skvělý zážitek máte za sebou. Naštěstí hra nabízí další příležitosti, jak si divokou jízdu prodloužit. Třeba kooperativním multiplayerem s kamarádem, která kampani přidává nový rozměr.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Už se nemůže dočkat Mikuláše – uhlí na zimu se hodí

GEARS OF WAR **9,3**

VERDIKT

- Sytém krytí
- Atmosféra války
- Špičková prezentace
- Pohlcující hratelnost
- Zábavný multiplayer

- Mikroskopické detaily tu a tam
- Poměrně málo map v MP
- PC verze je nejasná

Jen máloco se dá vytknout adrenalinové jízdě jménem Gears of War. Halo 3 má jediné štěstí, že nevyjde letos. Jinak by na postu nejlepší akční hry roku byla pěkná tlačenice.

inzerce

game expo

1. veletrh elektronických a klasických her a techniky pro zábavní centra

www.gameexpo.cz

21. - 24. 2. 2007
PVA Letňany PRAHA

TERINVEST, spol. s r. o. - veletržní správa, tel.: +420 224 263 159, 144, fax: +420 224 263 154, e-mail: gameexpo@terinvest.com

TERINVEST
www.terinvest.com

CANIS CANEM EDIT

My všichni školou povinní po americku

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Procvičuje ruce v přípravě na příchod Wii

Patnáctiletý Jimmy Hopkins není rozhodně ideálním materiálem na vašeho nejlepšího kamaráda. Drzý malý grázlík, který se s ničím nemaže a pro ránu nejde daleko. Možná právě proto ho matka s novým otcem vyhodili před branami nechvalně známého školního ústavu Bullworth Academy, zatímco sami jedou na roční líbánky. Pobyt v Bullworthu neslibuje žádnou selanku, od počátku se na něj všichni studenti dívají jako na vyvrhele a bude mít (i s vaší pomocí) co dělat, aby školní rok přežil ve zdraví.

Bullworth Academy patří mezi střední školy amerického typu, s kolejemi pro chlapce a dívky, knihovnou, hřištěm, dílnami a dalšími nezbytnými zařízeními. Brzy po startu zjistíte, že zde funguje stejný sociální systém jako v opravdovém životě. Studenti se spojují podle svých zájmů a vlastností do jednotlivých kast a každá okupuje specifické prostředí. Obrýlené „šprty" najdete v knihovně, zhýralí potomci bohatých rodičů si zabrali místní klub boxu, nagelovaní tvrďáci v kožených bundách se motají kolem dílen, sportovci zase uzurpovali hřiště atd. Jak už to tak bývá, jednotlivé strany vůči sobě chovají různé antipatie. Mezi tím vším pobíhají prefekti a učitelé dbající na pořádek na školních pozemcích a obyvatelé nedalekého městečka, kteří školní sígry pochopitelně nemají v lásce. Tento bublající kotel se stává jevištěm pro hlavního hrdinu, jenž se chtě nechtě bude muset vším protlouct. Místy doslova.

GTA tak trochu jinak

Canis Canem Edit od Rockstar Games staví základy na léty prověřeném konceptu GTA, jen se místo kriminálníka ve městě stáváte potenciálním kriminálníkem ve škole. Jádro však zůstává stejné. Zpočátku se vám otevře poměrně malé, ovšem životem pulzující prostředí školy, ve kterém můžete jít, kam vás nohy zanesou, a dělat, co vás jen napadne (a hra dovoluje).

Základním bodem by mělo být plnění příběhových misí, které vás postupně protáhnou celým školním rokem. V tomto aspektu tvůrci opět prokázali svoje zkušenosti a nápaditost. Nejste v GTA, takže zapomeňte na vraždění lidí. Připravte se na úkoly typu shánění ingrediencí pro kuchařku, házení vajíček do oken domu nepřátelské frakce, ochraňování spolužáků, sbírání kalhotek pro úchylného učitele tělocviku, ničení vzácných květin, ale i randění na pouti a další podivné (místy až lehce úchylné), ale neskonale zábavné činnosti. Už předchozí hry Rockstaru nesly punc stylovosti a nápaditosti, CCE jde ještě dál, ať se jedná o podivné postavy či potrhlost úkolů. Navíc se vše odehrává na daleko menším prostoru – v rámci školních prostorů a v přilehlém městečku, čímž hra získává na osobitosti.

V GTA kolem vás bezcílně korzovaly zástupy civilistů jak ražených z formy, Canis Canem Edit nabízí jen několik desítek, ale o to víc propracovaných postav. Žádní dva studenti nejsou stejní, chovají se jinak a po chvíli je začnete rozeznávat a říkat si: „Aha, to je ten šprt, co hraje Dračí Doupě… támhle tomu drsňákovi se radši vyhnu… tahle dívčina po mně jela…" Ještě větší propracovaností se chlubí pro děj důležité postavy, ať už se jedná o rádoby férového ředitele, jeho pochlebovačnou asistentku, kuchařku chrchlající do jídla, či zbytek učitelského sboru a vlastně všechny, kteří po vás něco chtějí. Sice se jedná o klasické archetypy, ale s tím tvůrci obratně manipulují a využívají všech školních klišé pro navození unikátní atmosféry.

Po zvonění do lavic

Jsme ve škole, a tak nechybí ani klasická specifika tohoto prostředí. Jako třeba výuka. GTA sice nabízí střídání dne a noci, ale to je pouze kulisa. Až Canis Canem Edit staví čas do klíčového prvku hry. Každý

> **OBRÝLENÉ „ŠPRTY" NAJDETE V KNIHOVNĚ, KDEŽTO TVRĎÁCI V KOŽENÝCH BUNDÁCH SE MOTAJÍ KOLEM DÍLEN**

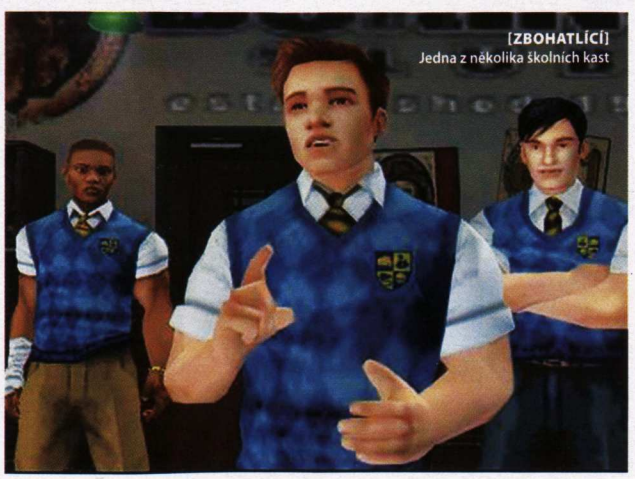
INFO

[Žánr]
Simulátor třídního grázla
[Výrobce] Rockstar
[Distributor v ČR] Cenega
[Homepage]
www.rockstargames.com/bully
[Cena] 1 799 Kč

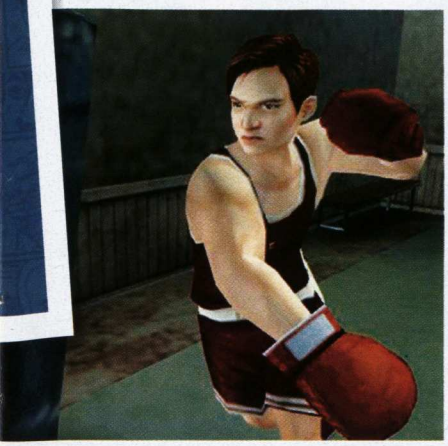
PLATFORMA: PS2

KONKURENTI:
GTA: San Andreas **9,5**
Skool Daze **Nehodnoceno**
True Crime: New York City **5,0**

[TONY HAWK]
Co by to bylo za puberťáka bez skejtu, že?



[ZBOHATLÍCI]
Jedna z několika školních kast



[ŠPRTI]
Knihomoly pozná každý na první pohled

[BOX]
I když se to nezdá, hlavní hrdina je hotový Rocky Balboa

den začíná v osm hodin, kdy se Jimmy budí ve své posteli. V devět startuje dopolední výuka, v jednu odpolední. Po vyučování si můžete dělat, co chcete, až do jedenácti, kdy nastává večerka. Ovšem nic vám nebrání chodit za školu a flákat se po venku do noci. Jen se nesmíte nechat chytit prefekty hlídkujícími na školních pozemcích či policisty v městečku. Jediný skutečný limit představují dvě hodiny v noci, kdy Jimmy bez výjimky kolabuje únavou a automaticky se ocitá ve své posteli, což by se mi v reálném životě taky hodilo.

I když někteří z vás mohou značně pochybovat, na rozdíl od večerky se na vyučování nevyplatí kašlat. Každá splněná hodina vám totiž dá něco do (herního) života. V chemii se naučíte vytvářet petardy a podobné zábavné věci, angličtina vám umožní „vykecat se" z problémů, výtvarně nadaní bodují u děvčat atd. Předmětů nabízí hra několik a každý probíhá ve formě minihry. Pokud splníte všech pět hodin daného kurzu, nemusíte se výukou dál zabývat a získáte volno na plnění úkolů.

Výuka tedy funguje jako vedlejší činnost. Hra jich však nabízí mnohem víc. Můžete si přivydělávat rozvážením novin či třeba sekáním trávy, výdělek lze v obchodech utratit za nové oblečení nebo květiny pro děvčata a další serepetičky. Dá se závodit na kolech, motokárách, účastnit se sportovních turnajů, ale třeba též vykrádat skříňky, líbat a osahávat spolužačky, fotit do ročenky atd. Je toho spousta. Možná i víc než v GTA.

Žádná kontroverze?

Canis Canem Edit i přes původní provokativní název Bully není tak kontroverzní jako předchozí hry Rockstaru. Jistě, hlavní hrdina je grázl, ve hře narazíte na spoustu peprných okamžiků, bitky mezi studenty patří na denní pořádek, stavějí na brutální hře The Warriors a vypadají podobně drsně. Ale celek působí spíš dojmem veselé taškařice než vážně míněné agresivní hry, za což může i odlehčený grafický styl a velká míra nadsázky. Přesto berte v potaz rating, jakkoliv podle mě Canis Canem Edit zaujme spíše odrostlejší publikum, než školou povinné hráče. Přeci jen, ti vše ve hře obsažené prožívají „na živo", tak proč by měli ztrácet čas s herní podobou?

CANIS CANEM EDIT — **8,9**

VERDIKT

- Nápaditý koncept
- Spousta různých aktivit
- Propracované postavy
- Smysl pro humor
- Obrovská hrací doba

- Občasné problémy s kamerou
- Kolísající frame-rate
- Menší svoboda než v GTA

Tvůrci GTA opět dokázali, že jim koncept otevřeného světa je vlastní ve všech podobách. Canis Canem Edit má sice svoje mušky, ale přináší masivní porci zábavy. Co chtít víc?

inzerce

GAME SHOP
VŠE PRO HRÁČE

OBJEDNÁVKY PŘES SMS
NAPIŠTE NA MOBILNÍM TELEFONU SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU: „KÓD ZBOŽÍ/POČET KUSŮ (POUZE V PŘÍPADĚ, KDY OBJEDNÁVÁTE VÍCE NEŽ JEDEN KUS)/JMÉNO/PŘÍJMENÍ/ULICE A ČÍSLO/MĚSTO/PSČ". ZDE JE PŘÍKLAD SPRÁVNĚ NAPSANÉ SMS NA NA KONZOLI PSP BASE PACK: „7907/JAN/NOVAK/SPOJOVACI32/BRNO/54321".
TUTO ZPRÁVU ODEŠLETE NA ČÍSLO +420 605 279 981 ZE SVÉHO MOBILNÍHO TELEFONU (NE Z INTERNETU). NA VÁMI UVEDENOU ADRESU PŘIJDE DOBÍRKA, KTEROU SI V PŘÍPADĚ NEPŘÍTOMNOSTI VYZVEDNETE NA VAŠÍ POBOČCE ČESKÉ POŠTY. POŠTOVNÉ A BALNÉ ÚČTUJEME VE VÝŠI 60 KČ K CENĚ OBJEDNANÉHO ZBOŽÍ.

ADRESY PRODEJEN GAME SHOP
GAME SHOP BRNO – OC FUTURUM - VÍDEŇSKÁ 100
GAME SHOP BRNO - GLOBUS - HRADECKÁ 40
GAME SHOP HAVÍŘOV - TESCO - ŽELEZNIČÁŘŮ 8/1303
GAME SHOP OSTRAVA – OC FUTURUM - NOVINÁŘSKÁ 6A
GAME SHOP ČESKÉ BUDĚJOVICE - GLOBUS - ČESKÉ VRBNÉ 2327
GAME SHOP KARVINÁ - TESCO - 17. LISTOPADU 883/2A
GAME SHOP KLADNO - TESCO - AMERICKÁ 2777
GAME SHOP KARLOVY VARY - OC FONTÁNA - CHEBSKÁ P493/2
GAME SHOP KARLOVY VARY - OC VARYÁDA - KPT. JAROŠE 375/31
GAME SHOP OPAVA - OC SILESIA - TĚŠÍNSKÁ 44
GAME SHOP PRAHA - GALERIE BUTOVICE - RADLICKÁ 117
GAME SHOP PRAHA - OC ŠESTKA - K LETIŠTI
GAME SHOP PLZEŇ - GLOBUS - CHOTÍKOV
GAME SHOP KROMĚŘÍŽ - TESCO - VELEHRADSKÁ 3254/105

PLAYSTATION 2
SMS: 4044
3 890,-

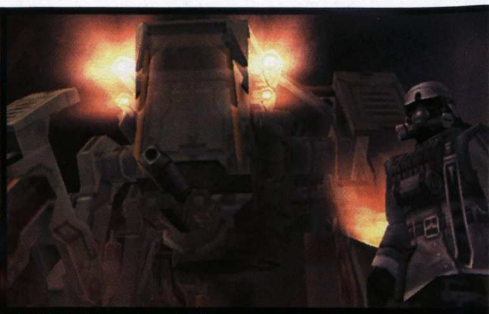
XBOX 360
PREMIUM
SMS: 6776
11 990,-

PSP
BASE PACK
SMS: 7907
5 990,-

NINTENDO Wii
SPORT PACK
+ SPORTOVNÍ HRA ZDARMA
SMS: 8165
7 990,-

[BUM] Neměl s sebou nosit ten chlast

[SPRAVEDLNOST] Důležité je rozdělovat kulky mezi nepřátele ze všech směrů



[SCÉNA] Jako vystřižená ze Starwars

KILLZONE LIBERATION

Armáda červenookých klonů opět útočí, tentokrát je ale menší a přenosnější

Intro. Vracejí se vzpomínky na původní Killzone – mráz běhá po zádech, jazyk na podlaze z úžasné grafiky. Dokonce i příběh vychází z předchůdce. Přestože je charismatický vůdce Helgastu mrtev, jeho nástupce je minimálně stejně krutý a jde mu o totéž. Jakožto poslední naděje lidstva budete opět čelit přesile červenookých nepřátel, „naprogramovaných" k vaší likvidaci. Aktuální pocit: nic nového, čekal jsem víc.

Menu. Třikrát křížek a jsem ve hře. Skoro. Po minutě čekání se nic neděje, stále zírám na otravný nápis „loading" a čekám ještě dvakrát tolik. Nový pocit: nuda. Naštěstí přichází první mise a pauza na kafe končí. Nepřátel je sice jen pár, úkoly jsou jednodušší – na zaučení ale ideální. Běžíte přes zákopy, střídavě se kryjete a opětováváte palbu nepřátelé, pokládáte trhaviny, díky nimž se dostáváte na jinak nepřístupná místa. Všechno kolem vás vybuchuje, nepřátele skvěle reagují i na nejmenší obtížnost (jen blázen by začínal jinak než s easy). Začátek ve velkém stylu, přichází slibované nadšení.

Kromě své zbraně a občasné pomoci kolegů z týmu (tentokrát budete v misích především sami) můžete počítat také s využitím okolního prostředí. Bedny skrývají překvapení v podobě nábojů a lékárniček, na strategických místech jsou rozmístěny bojové stroje. Připraveny jsou jak statické zbraně (kulomet), tak pojízdné stroje jako třeba tank nebo člun. Hohó, další plusové body. A to ještě nemluvím o lahůdkách, které má v rukávu schovány nepřítel. Ze slušnosti zmíním jen jednu – bojového psa. A pro představu dodám, že pěkně kouše.

Podle předchozích slov by se mohla Killzone Liberation jevit jako klasická střílečka. Skoro by tomu tak i bylo, nebýt netradičního pohledu na bojiště. Žádné „1st ani 3rd person", ale stará dobrá izometrie – na svého hrdinu se budete dívat zboku, přibližně pod úhlem 45 stupňů. Jde o velice elegantní a přehledné řešení, boje díky tomu nabraly oproti původní hře nové obrátky. Námitky, že se Killzone nyní podobá spíše strategii, jsou na místě. Hratelnost je o poznání méně akční, na druhou stranu je i bohatší právě o strategické prvky, které vás nutí přemýšlet. Nálada stoupá, index dobré zábavy na maximu.

Hra se snaží o realismus – samozřejmě jen v takové míře, jak to zasazení do budoucnosti dovoluje. Na svém těle pocítíte každý výbuch, navíc se třeba dopad granátů projeví i na okolním prostředí. Zpracování fyziky jde až do takových detailů, že těla nepřátel po zásahu realisticky padnou na zem a skončí v uvěřitelné poloze. Zbraně se také snaží chovat reálně – přehřívají se a občas v ne zrovna vhodný moment vypoví službu. Bez dobré grafiky by to ale samozřejmě nešlo. Kvalitou vizuálního provedení se Liberation řadí k absolutní špičce na PSP.

Killzone je jako krásná, ale povrchní žena. Na první pohled šokuje úžasným intrem, vzápětí ale veškeré naděje zchladí abnormálními nahrávacími časy, aby posléze opět zabodovola báječnou hratelností. Po dohrání ale asi těžko budete uvažovat o repete. Nové prvky jsou sice atraktivní, ale základní princip krytí/střelba, kterého se brzy všichni přejí, nedokážou skrýt na dlouho.

INFO

[Žánr] Akce z izometrického pohledu
[Výrobce] Guerilla
[Vydavatel] Sony
[Homepage] www.killzone.com
[Lokalizace] Není

PLATFORMA: PSP

KONKURENTI:
Killzone **8,0**
Halo 2 **9,7**
Syphon Filter: Dark Mirror **8,8**

KILLZONE LIBERATION 8,3

VERDIKT

- Dech beroucí atmosféra
- Atraktivní a prudce hratelná
- Zpracování fyziky
- Bezkonkurenční grafika

- Vyšší obtížnost
- Jen na jedno dohrání

Killzone změnila platformu i žánr s naprostou elegancí. Liberation nabízí srovnatelnou a v mnoha ohledech dokonce ještě výživnější porci zábavy, přizpůsobenou možnostem kapesního Playstationu.

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Breathe. Spitfire. Firestarter. Prodigy!

[STOP AGENTU 007] Jamesi, pukni závistí

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Pandemic Studios
[Vydavatel] Neoznámen
[Homepage] www.pandemicstudios.com/dah2/index.php
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA: PS2, XBOX

KONKURENTI:
Destroy All Humans! **7,0**
Stupid Invaders **8,0**
Area 51 **7,5**

DESTROY ALL HUMANS! 2

Když zvrhlý nápad potká ještě zvrhlejší zpracování

Hustší než hrachovka od maminky, ostřejší než thajské pochutiny, vtipnější než bonmoty Oscara Wilda. Destroy All Humans! si právem vysloužila nejrůznější přízviska. S drobnou poznámkou pod čarou: od hráčů vyžaduje ochotu přijmout naprosto pokřivený příběh a děj, který má v sobě stejně vážnosti jako filmy Uwe Bolla. Bohužel, tam, kde v době prvního dílu zůstala úroveň humoru konzistentní po celou dobu hraní, druhý díl ji pomalu (zato neodvratně) ztrácí.

Prokletí nebezpečných, naprosto neviditelných mimozemšťanů

Stejně jako káže titulek tohoto odstavce z populárního seriálu Červený trpaslík (a konec konců i seriál jako takový), Destroy All Humans! byla od počátku myšlena jako parodie. Tvůrcům se podařilo vytvořit prostředí 50. let minulého století, které jakoby z oka vypadlo béčkovým filmům, a v něm rozehrát pochybnou likvidaci lidstva nikoliv nadměrně inteligentní, ale nechutnou a zvrácenou skupinkou mimozemšťanů rasy Furonů.

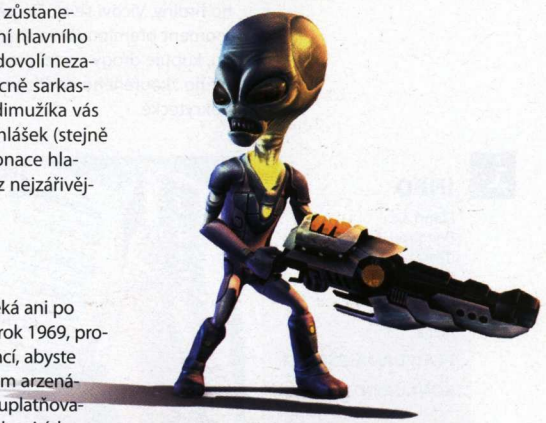
Nic ve zlém, drazí lidští parťáci, ale šmejd z vesmíru je zpět a znovu se shání po části kódu DNA, který by pomohl vrátit samcům krev do… oblastí, kam ani bůh nedohlédne. Bohužel, tam kde první díl uchopil „parodování" za správný konec, se ten druhý nešťastně svezl k často hloupým narážkám na skupiny hippiesáků a komunistů, a kdo ví čeho ještě. Ne snad že by dvojka nebyla vtipná (některé excesy hlavního hrdiny polechtají vaši bránici), pamětníci prvního dílu však zažijí hořké zklamání. Vše působí jako nastavovaná kaše, včetně příběhu, který na sebe nabaluje řadu nepodstatných drobností a celkově působí naprosto nesourodě.

Co naplat, u hry stejně zůstanete přilepeni. Ironie v podání hlavního hrdiny vám jednoduše nedovolí nezamilovat si ho a kromě obecně sarkastického postoje tohoto pidimužíka vás pobaví i řada ojedinělých hlášek (stejně jako originální barva a intonace hlasu – namluvení je jednou z nejzářivějších částí hry).

Květinový taneček

Žádné novátorství vás nečeká ani po stránce hratelnosti: píše se rok 1969, procestujete celkem pětici lokací, abyste postupně objevovali ve svém arzenálu nové zbraně a jejich sílu uplatňovali zejména v akčněji pojatých misích (stealth postup se ze hry takřka nadobro vytratil). Střílet bude do policistů, agentů ruské KGB nebo květinových dětí, do nichž se může šedivý pseudohrdina snadno převtělit (a pro zpestření dne si se svými milovanými bratry a sestrami zatancovat). To se hodí zejména v případě, chcete-li se ukrýt před okem zvědavých lidí (šedivý mimozemšťan se v davu neztratí), v lidském těle však můžete zůstat jen omezenou dobu.

Čerstvou krev do žil vlévá hře přítomnost nových zbraní a schopností, kdy si můžete mimo jiné na pomoc přivolat hologram svého mimozemského bratra Gastra, který s elegancí filmových hrdinů kropí a likviduje okolní nepřátele. Ani ty ale nezamaskují zřejmý problém jménem nastavovaná kaše. Destroy All Humans! byl vtipný a zdařilý pokus o parodování sci-fi her a filmů. Druhý díl přibrzdil a zvolnil tempo. Být tvůrci, bál bych se, aby další pokračování nezařadilo zpátečku.



STUPID INVADERS – KRÁL MIMOZEMSKÝCH PARODIÍ

Destroy All Humans! mi dovolilo zavzpomínat na krále „mimozemského" humoru. Nezapomenutelná adventura Stupid Invaders „přistála" na planetě Zemi na konci roku 2000, aby nám představila skupinku pěti mimozemšťanů. Ocitají se na Zemi poblíž domu na prodej, ve kterém posléze vytváří své hnízdo, aby je v následujících dnech a týdnech zcela pohltila americká kultura. Zní to divně, zmateně, pochybně? Sami se přesvědčete o pravdě: Stupid Invaders se mimo jiné objevili v edici Game4U.

DESTROY ALL HUMANS! 2 **6,1**

VERDIKT

- Originální námět
- Jednoduchá hratelnost
- Některé vtipky
- Nedostatek inovací
- Nesourodý příběh
- Není tak vtipné jako první díl

Stále zábavná směsice humoru a nenáročné akce, která ale nenavázala na tempo svého předchůdce. Doporučujeme všem, kteří se pro jednou chtějí postavit na stranu šmejdu z vesmíru.

Kamil Gric, šéfredaktor
Sedánky u počítače střídal s těmi u fotbalu: než přišel PES 6

GTA: VICE CITY STORIES

Zločin ve stínu palem znovu rozkvétá

Neony ozářené stavby, bulváry lemované palmami, diskotékové hity dunící z početných klubů, nekonečné pláže, sexy slečny v bikinách rejdící po ulicích na kolečkových bruslích, nagelovaní fešáci v plastových oblecích a s legračními brýlemi…vítejte ve Vice City! Po Liberty City se nový díl dnes už bezesporu legendární série GTA vrací do prosluněného Vice City, kde vše tančí v rytmu osmdesátých let. Minulá odbočka v podobě Liberty City Stories dokázala, že i obrovské město se vejde na malý displej PSP, takže proč v úspěšném trendu nepokračovat?

Vice City Stories opět fungují jako prequel pro konzolový „velký vzor". V kůži Vica Vance, bratra jedné z hlavních postav Vice City, se necháváte nalít do armády, abyste se během pár okamžiků dali na strmou cestu kriminálníka. Zatímco v ostatních dílech série GTA se v hlavní roli vždy profiloval zločinecký grázl, sice sympatický, ale stejně lump, nově se nás snaží tvůrci přesvědčit o jakési morální počestnosti hlavního hrdiny. Vicovi se zločin příčí, ale stačí moment přemlouvání a shání marihuanu, kupuje drogy a vozí prostitutky pro svého zkouřeného nadřízeného. Trochu pokrytecké.

Kromě nového nesympatického hrdiny zůstalo takřka vše ostatní při starém. Opět funguje osvědčená formule obrovského města, ve kterém se plněním příběhových misí postupně sunete na vrchol zločineckého impéria. Po jednohubkách z Liberty City Stories nabraly mise na rozsáhlosti a propracovanosti, což na jedné straně zaslouží pochvalu, ovšem zároveň i mínus. Co totiž dobře funguje doma na PS2, není ideální na cestování s PSP. Zbytečně často se dočkáte hlášky Mission Failed, protože technická specifika handheldu jsou prostě omezující.

Ovládání opět citelně chybí druhá analogová páčka, systém automatického zaměřování vyžaduje hodně trpělivosti, stejně jako kamera korigovatelná pouze pomocí tlačítka L. Grafický engine doznal drobného vylepšení a Vice City vypadá vážně nádherně, jenže zůstal zachován neduh v podobě častého a viditelného doskakování textur. Dá se akceptovat, když model domu náhle „polepí" textura, ale už popáté narazit do náhle se objevivšího plotu vyžaduje slušnou míru sebeovládání, aby vám vydržela pověst Mirka Dušína.

Letitý koncept GTA zachovaný takřka v nezměněné podobě se sice může stát pro některé fanoušky už lehce nudným, ale zábavnost je nezpochybnitelná. Navíc se hra dočkala některých pro PSP premiérových prvků, za ty nejviditelnější platí možnost volně létat v helikoptérách a řádit na vodních lyžích. Potěší i systém budování zločineckého impéria, kdy si budovy nekupujete, ale získáváte vystřílením původních majitelů. Všechny podniky následně nesou zisky, které se dají zvyšovat plněním vedlejších misí – vozením prostitutek zákazníkům, dealováním drog atd.

Jediným opravdu rozdílným prvkům oproti PS2 verzím se stává multiplayer až pro šest hráčů. Škoda, že se nedá hrát online, ale pouze místně – ad hoc. Módů je v nabídce celá řádka, od tradičního deathmatch po boj o helikoptéru. Vice City Stories se dají přirovnat ke slaďoučkému dortu, přičemž předchozí chody byly opět dorty. Všechno se časem přejí a GTA není výjimkou. Pokud ještě nemáte cukru dost, přeji dobrou chuť, pokud jste přeslazeni, zkuste něco jiného, raději slaného.

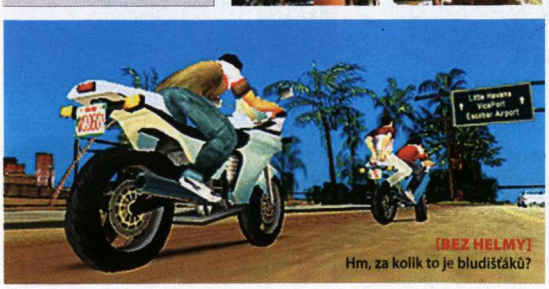
Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Už se nemůže dočkat Mikuláše – uhlí na zimu se hodí

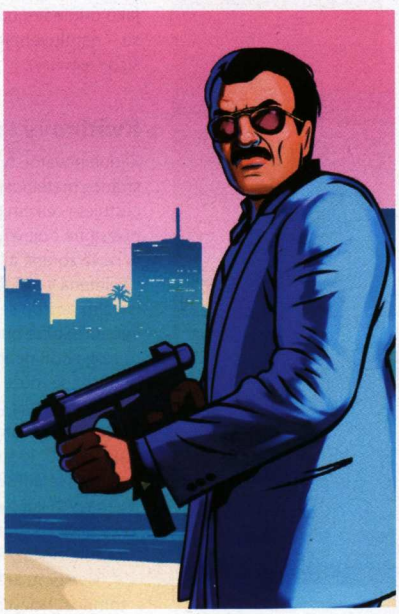
INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Rockstar Leeds
[Distributor] Cenega
[Homepage] www.rockstargames.com/vicecitystories
[Cena] 1 799 Kč

PLATFORMA: PSP, PS2

KONKURENTI:
GTA: Liberty City Stories **8,6**
Canis Canem Edit **8,9**
GTA: San Andreas **9,5**





GTA: VICE CITY STORIES — 7,9

VERDIKT

- Neony prozářené Vice City
- Nápadité mise
- Obrovská svoboda
- Promyšlenější multiplayer

- Problémy s kamerou
- Stejné chyby jako minule
- Žádný posun v žánru

GTA ve své nejkrystaličtější podobě. Kvalita zůstává, ale spolu s ní i všechno známé, povědomé a několikrát hraně. Nevadí vám to? Berte všemi deseti.

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

GODFATHER: THE GAME

Hra, která poškodila jméno Electronic Arts… Přitom paradoxně nejde o žádnou nepodařenou záležitost, ale solidní městskou akci s kulisami známé knižní (filmové) trilogie. Bohužel Godfather v sobě spojil vše, co je kolosovi EA (ať už právem, nebo ne) vyčítáno – žďímání slavných značek, řemeslně dobře odvedenou práci bez nápadu a zájmu pro věc. Godfather byl „jen" GTA zasazeným do poválečného New Yorku. Překvapil navíc odfláklý jízdní model vozidel. Přesto je hra rozhodně nadprůměrnou akcí, mezi jejíž silné stránky patří z pochopitelných důvodů příběh, zpracování postav a pojetí akčních pasáží. Většina hráčů přesto zůstala věrná české Mafii.

[Platforma] PS2 (ostatních verzí se sleva netýká) [Žánr] Městská akce [Výrobce] EA [Vydavatel] EA Czech [Rok vydání] 2006 [Cena] 799 Kč **7,7**

THE SIMS 2

Jsou to Sims, ale přece jen jim něco chybí. V základu se příliš od svého PC vzoru neliší – starost o Simáky doplňují problémy s bydlením, prací a novinkou druhého dílu – aspirometry. Každý Simák má určité cíle a přání, které se mu snažíte vyplnit, stejně jako se na druhé straně vyvarovat naplnění jeho obav a nočních můr. Hra disponuje dvěma různými módy, které se však od sebe příliš neliší – v „příběhovém" se pouze více soustředíte na plnění zadaných úkolů. Vše zatím znělo pozitivně, takže kde je problém? Zejména v ovládání a umělé inteligenci postav, které nedokáží reagovat podobně živě jako jejich PC kolegové. Nedostatkem je také absence různých částí hry, mezi nimiž asi nejvíce zamrzí vývoj rodiny a vůbec chybějící přítomnost dětí a dalších generací.

[Platforma] PS2 (ostatních verzí se sleva netýká) [Žánr] Simulátor života [Výrobce] EA [Vydavatel] EA Czech [Rok vydání] 2005 [Cena] 799 Kč **7,2**

BEYOND GOOD AND EVIL

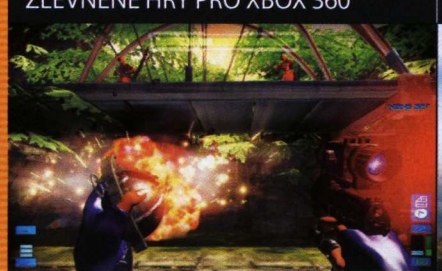
Nedoceněná, takové přízvisko si Beyond Good and Evil nese coby obrovský stín. Pod ním se ale skrývá výjimečná hra, jež vypráví příběh fotografky Jade a jejího strýčka-prasete Pay´J. Ti se dozvídají, že organizace Alpha Section, která na první pohled chrání obyvatele planety Hillys před mimozemšťany, nemá ve skutečnosti za úkol starat se o blaho domorodců, ale jen zaměstnat jejich pozornost.

Hra samotná je kombinací mnoha žánrů, byť formálně bývá zařazována mezi akční adventury. V nelineárním světě můžete s Jade a Pay´Jem létat krajinou, vydělávat peníze focením rostlin, povídat si s postavami, shánět perly a také bojovat. Ovšem místo střílení všeho nepřátelského se hra točí spíše okolo shánění důkazů a odkrývání velké iluze, v níž obyvatelé dosud žili. Propracovaný příběh, netradiční postavy i komplikovaný herní systém, kombinující mnoho žánrů, znamenaly, že hra prodejně neuspěla. Pro fanoušky netradičního zážitku se však stala modlou.

[Platforma] PS2 (PC verze zlevněna už dříve) [Žánr] Akční adventura [Výrobce] Ubisoft [Vydavatel] Cenega [Rok vydání] 2003 [Cena] 999 Kč **8,8**

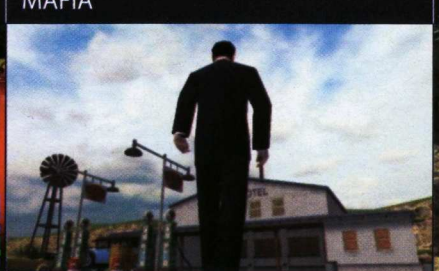
Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Přešel na zimní režim, déle spí, mžourá očima, jen ta srst pořád nikde

ZLEVNĚNÉ HRY PRO XBOX 360



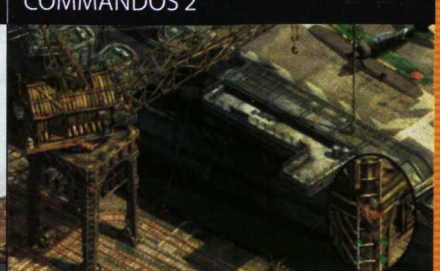
U příležitosti uvedení Xboxu 360 na český trh bylo zlevněno několik titulů na 999 Kč v čele s Perfect Dark Zero a Kameo.
[Xbox 360] [999 Kč]

MAFIA



Horší než PC verze, ale přesto poměrně slušná mafiánská akce původem z Brna.
[PS2] [Cenega] [699 Kč]

COMMANDOS 2



Solidní zpracování známé taktické strategie na PS2.
[PS2] [Cenega] [999 Kč]

STRONGHOLD LEGENDS

Tři mocní hrdinové, tři vražedné armády.
Mocná magie se střetává s brutální ocelí.

Ve 26 misích 3 jedinečných kampaní na vás čeká pokročilá AI, s níž si rozhodně užijete.

O 100% více vybavení pro obléhání a přípravu pastí – vlkodlakomety, metače kulů, tunelové systémy nebo dračí harpuny.

Zcela nové prvky hry pro multiplayer 4 hráčů, včetně strhujícího režimu bitky, souboje na život a na smrt či „king of the hill"

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

The way it's meant to be played NVIDIA

CENEGA

POWERED BY gamespy

www.strongholdlegends.com

FIREFLY

2K

© 2006 FireFly Studios, Ltd. Stronghold Legends, FireFly Studios and the FireFly Studios logo are trademarks of FireFly Studios. 2K Games and the 2K Games logo, A Take2 Company logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by FireFly Studios. Published by 2K Games. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. © NVIDIA, the NVIDIA logos, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA corporation. All rights reserved.
V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz

BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

HONZA MORKES
zástupce šéfredaktora

BITEVNÍ POLE VÁNOCE

Podzim – hráčův ráj? Soudě dle počtu vycházejících titulů musím souhlasit. Kdy jindy než těsně před Vánocemi vychází takové kvantum očekávaných her ze všech koutů světa. Čím déle však toto období trvá, tím více smutním při pohledu na seznam titulů, které si chci rozhodně zahrát. Kdo to má sakra stíhat? Kdo má řešit ta neustálá životní dilemata, jestli se raději vrhnout na Gothic 3 nebo svou klávesnici obrátit k válečným zvukům Armed Assault? Občas mi přijde až líto, že mě některé hry zcela jistě minou, jiným nebudu věnovat dostatek pozornosti, kterou by si určitě zasloužily.

Ovšem ani my vám to nebudeme ulehčovat. Do boje jsme totiž vyslali sérii z nejpovolanějších – Battlefield, která se ve válce cítí jako doma. Přinášíme vám nejzajímavější módy pro všechny díly ságy, informace o zajímavých stránkách, tipy a triky i návod a češtinu na DVD. Snad jsme vámtím předvánoční hráčský výběr příliš nezkomplikovali.

FENOMÉN BLIZZARD

„Zase odložili Burning Crusade," zmírají závislí z redaktorů Doupěte, jimž se stala návykovou omamná látka s označením WoW. Překvapení? Nikoli, u Blizzardů je odkládání pravidlem. Nejde jen o World of Warcraft, na nějž jsme čekali mnoho let, ale i o všechna další slavná jména legendární herní stáje. Vzpomenete si na čekání na Diablo 2? A co Warcraft 3? Starcraft: Ghost je odkládán dodnes a všichni tuší, že 4. čtvrtletí 2007 (aktuální datum vydání) rozhodně nemusí být posledním. I když mnozí nadávají, dělají si z tvůrců a jejich termínů legraci, jedno je jisté – Blizzardi hry vydávají až v okamžiku, kdy s nimi jsou plně spokojeni. A poté za ně sklízí zasloužené ovace.

Koukáte se smutně na Gothic 3, Dark Messiah of Might and Magic a říkáte si, že totéž by měli dělat všichni vývojáři? Rádi by, ale nemohou. Vydavatelé financující výrobu nemají srdce kaskadéra a každá vážně míněná hra má daný plán vývoje, který takřka není možné překročit. Než nebezpečně protáhnout vývoj, raději vznikne hra, v níž tvůrci nerealizují všechny své plány (viz Fable). Dočkáme se jich někdy? A udělají Blizzardi Starcraft 2 či Diablo 3? Všichni věří, že ano. Do té doby si musíme vystačit s „nedokonalými" hrami anebo skvělou edicí Blizzard Anthology.

BONUS ZONE
ROZCESTNÍK

92 HITPARÁDY
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ. CO HRAJÍ V BRITÁNII?

93 OHLÉDNUTÍ ZA INVEXEM
O CO JSTE PŘIŠLI NA BRNĚNSKÉM VÝSTAVIŠTI

94 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O BATTLEFIELDU

97 NOSTALGIE: TOMB RAIDER
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

98 NAOSTRO: PETR BOŠKA, SEVEN M
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

100 FREEHRY
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

101 HRY NA MOBIL
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

102 HRÁČŮV RÁDCE
JAK SE STÁT MAŠINFÍROU

103 BLOG
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

104 HW NEWS
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

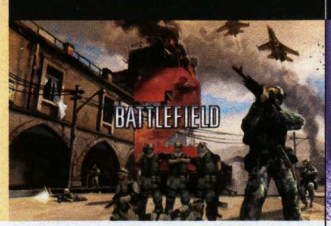
105 TEST: OPTICKÁ MYŠ A4TECH X-750BF
LEVNÉ A SPOLEHLIVÉ ZAŘÍZENÍ

106 TEST: PROCESORY
JAKÝ PROCESOR SE HODÍ NEJVÍCE DO HERNÍHO PC?

108 LISTÁRNA
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

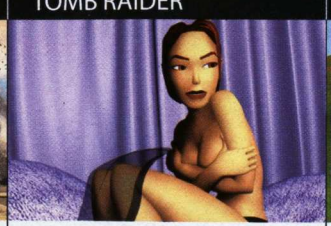
110 OBSAH CD/DVD
TOTAL IMMERSION RACING – TOTÁLNÍ ZÁBAVA NA TRATI

[94] ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK



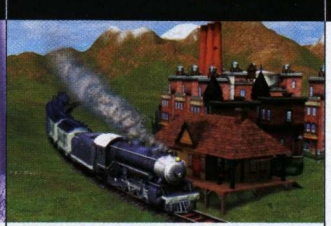
Battlefield – multiplayerová legenda

[97] NOSTALGIE TOMB RAIDER



Jak to všechno začalo

[102] HRÁČŮV RÁDCE



Vláčky jsou droga!

[106] TEST: PROCESORY

Vyplatí se přechod na dvě jádra?

HITPARÁDA

CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

HLASUJTE A VYHRAJTE DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

GOTHIC 3 (A)

[Hodnocení] 8,1 (10/06)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 26,8 %

COMPANY OF HEROES (B)

[Hodnocení] 9,3 (10/06)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 21,4 %

FLATOUT 2 (C)

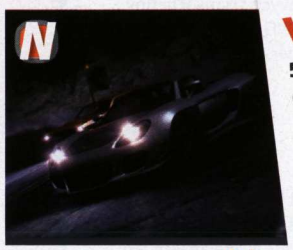
[Hodnocení] 9,0 (9/06)
[Počet kol] 5
[Hlasů] 19,5 %

TES 4: OBLIVION (D)

[Hodnocení] 9,4 (4/06)
[Počet kol] 6
[Hlasů] 10,7 %

NEVERWINTER NIGHTS (E)

[Hodnocení] 7,9 (11/06)
[Počet kol] novinka



NEED FOR SPEED: CARBON (F)

[Hodnocení] 8,8 (11/06)
[Počet kol] novinka

VYŘAZENÍ

5. HOMAM V – 7,1 %
6. HALF-LIFE: EPISODE ONE – 6,2 %
7. SC: DOUBLE AGENT – 5,4 %
8.–9. OKAMI – 1,5 %
8.–9. CAESAR IV – 1,5 %

VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:
PAVEL MINTEL

DARK MESSIAH OF MIGHT NAD MAGIC (G)

[Hodnocení] 8,0 (11/06)
[Počet kol] novinka

PRO EVO SOCCER 6 (H)

[Hodnocení] 8,5 (11/06)
[Počet kol] novinka

GEARS OF WAR (I)

[Hodnocení] 9,3 (11/06)
[Počet kol] novinka

DOUPĚ DODÁVÁ:

Velké střídání! Čerstvá dvojice podzimních hitů definitivně vystrnadila ze žebříčku HOMAM V či překvapivého vítěze z minula – HL: Episode One, jehož délka vlády byla přímo úměrná životnosti hry samé. Slavíme také jedno jubileum. Oblivion se mezi nejlepšími čtyřmi drží už neuvěřitelného půl roku. Vydrží mu forma i proti přímému konkurentovi ze světa Gothicu?

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera D022 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU D022 D Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je 3. prosince 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

AUSTRÁLIE (23.–29. 10. 2006)

1. The Sims 2: Pets,
2. Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team
3. Canis Canem Edit
4. Battlefield 2142
5. Microsoft Flight Simulator X
6. FIFA 2007
7. Splinter Cell: Double Agent
8. Pokemon Mystery Dungeon: Red Rescue Team
9. Melbourne Cup Challenge
10. Buzz! Junior Jungle Party Bundle

Zdroj: GameSpot

JAPONSKO (16.–22. 10. 2006)

1. Pokemon Diamond
2. Pokemon Pearl
3. Captain Tsubasa
4. Zaidan Houjin Nippon Kanji Nouryoku Kentei Kyoukai Kounin
5. Custom Robo Arena
6. Final Fantasy V Advance
7. New Super Mario Bros.
8. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
9. Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu
10. Animal Crossing: Wild World

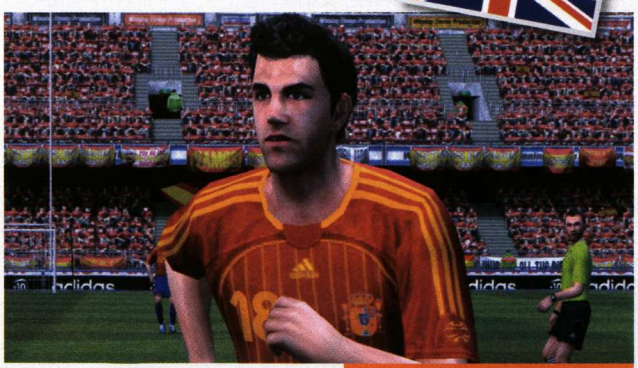
Zdroj: Media Centre

NĚMECKO (23.–29. 10. 2006)

1. Anno 1701
2. Guild Wars: Nightfall
3. The Sims 2: Pets
4. Pro Evolution Soccer 6
5. Warhammer 40k: DoW: Dark Crusade
6. Battlefield 2142
7. Gothic 3
8. Dark Messiah of Might and Magic
9. Age of Empires 3: Warchiefs
10. World of Warcraft

Zdroj: Gfk

FOTBAL A FOTBAL V BRITÁNII

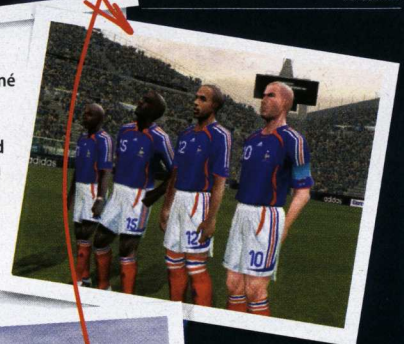


1. Těsně před uzávěrkou dorazily do redakce čerstvé žebříčky prodejnosti z Velké Británie, které ovlivnil vpád Need for Speed: Carbon do obchodů. Zatímco fotbaloví fanoušci se rozdělili mezi příznivce FIFY a PES, závodníci mají jasno!

NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY VŠECH PLATFOREM

1. Need for Speed: Carbon
2. Pro Evolution Soccer 6
3. FIFA 07
4. The Sims 2: Pets
5. Canis Canem Edit (Bully)
6. GTA: Vice City Stories
7. Football Manager 2007
8. Splinter Cell: Double Agent
9. Warhammer 40k: DoW: Dark Crusade
10. Scarface: The World is Yours

IC Games



2. Britové a zejména Angličané milují fotbal. A zatím dávají přednost Pro Evolution Socceru 6 (i když FIFA je hned o příčku níže). To však nejsou jediné fotbalové hry v TOP 10! Na sedmičce se skví Football Manager 2007.

3. Britové se kamarádí se strategiemi, kvality série Warhammer ocenili hezkým devátým místem.

Ohlédnutí za Invexem

Můžeme naslouchat lamentacím zklamaných hráčů o jeho úpadku, můžeme jim dokonce s klidným srdcem dát za pravdu, nicméně Invex stále zůstává nejvýznamnější informačně technologickou přehlídkou naší malé země. Přestože z pohledu hráče bere brněnskému veletrhu vítr z plachet výstava Games Convention, na kterou si do sousedního Německa skutečně není problém zajet a nechat se strhnout desítkami prezentací nových titulů ve velkolepém západním stylu, na

Invex se stále sjíždějí tisíce návštěvníků. Je to dáno jednak tím, že pro internetovou komunitu se akce stává ideálním místem ke každoročnímu setkání, a zčásti také faktem, že po zavíracích hodinách se lze vytratit do některé z malebných brněnských hospůdek. No a někteří si prostě přijedou nalovit propisky a letáky na podpal:-).

Co hráčům nabídl letošní ročník veletrhu kromě živého stánku Doupěte, na kterém jsme v soutěžích Eye Toy a Moto GP 2 na Xboxu 360 rozdali ceny v hodnotě několika desítek tisíc korun? Ačkoliv počítačové hry nyní kromě loňského pavilonu C obsadily také sousední halu D, připravované tituly se omezily pouze na předváděčku 3D akcí Alpha Prime a Armed Assault na skromných stanovištích vývojářů. Zbytek prostoru vyplňovalo cyberpunkové temno vytvářející životní podmínky stovkám profesionálních hráčů na Mistrovství ČR v počítačových hrách, tradiční prezentace stolních her a několik dalších víceméně čistě reklamních stánků. Zajímavostí je, že kromě Doupěte se z Invexu zřejmě nadobro vypařily veškeré tištěné herní časopisy – doba výstupů Andreje Anastasova spojených s masovým nasazením defibrilátorů je tatam, redakce již dávno netvoří herní nadšenci toužící po kontaktu s publikem. Zábava se stala prací a my jen pevně doufáme, že se do stejně frigidního stavu rutinní práce ještě minimálně pár let nedostaneme.

Středobodem veletrhu byla možnost vyzkoušet si na vlastní prsty konzoli Wii. Bohužel, Nintendo omezilo předváděčku pouze na návštěvníky opatřené novinářskou akreditací, čímž pro veřejnost zaniklo jedno z mála skutečně světlých lákadel výstavy. Když jsme se ale o Wii dozvěděli my, okamžitě se ze stánku začali po několikahodinových

intervalech vytrácet redaktoři a bylo jedno, zda se na počítači v zákulisí zbláznila Windows a začala kolemjdoucím hráčům nabízet pohled na nepochopené umění černé obrazovky. Wii má sílu ovládnout prvním kontaktem, o čemž ostatně pojednává aktuální téma.

Lze Invex jednoznačně ohodnotit? Z profesního hlediska jde o pozvolný úpadek, ovšem pokud bychom namísto označení veletrh použili slovo meeting, svou úlohu by pak akce jistě splnila. Letošní ročník jasně ukázal, kam výstava míří v budoucnosti – ke spotřební elektronice. Je ovšem otázkou, zda je nutné jezdit podívat se na luxusní plazmové televize až do Brna, nebo navštívit nejbližší větší prodejnu elektra. --MS

BATTLEFIELD

VÁLEČNÁ SÉRIE, JEŽ DALA MULTIPLAYEROVÉMU ZÁPOLENÍ JMÉNO

Vybavíte si herní sérii, která by zaujala miliony hráčů po celém světě? Pomineme-li mírumilovné Sims a jiné podobné tituly, dalším aspirantem na tuto pozici v řadě je bezesporu úchvatný válečný svět epického Battlefieldu. Ať už za to může nejvíce jeho perfektní hratelnost, desítky možností či výborně vybalancovaný multiplayer, dohromady tato směs dává akční zábavu, která nemá konkurenci. Je proto pochopitelné, že každý nový díl je očekáván s velkým napětím a nevyslovenou otázkou, zda se autorům povede opět překonat sebe samotné. Nyní se na pulty obchodů dere Battlefield 2142, to však neznamená, že by jeho předchůdci byli mrtví!

BATTLEFIELD 1942

[Datum vydání] Září 2002
[Průměrné světové hodnocení] 8,8

Byť se jedná o nejstarší díl z celé série, stále se těší obrovské popularitě. Ostatně ještě loni fungovalo na světě více než 1 500 serverů, což je pro tak starou hru úctyhodné číslo. Většina hráčů se shoduje na tom, že obliba hry je způsobena zasazením do prostředí 2. světové války, jejíž popularitu dokumentuje i nehynoucí obliba sérií Call of Duty či Medal of Honor.
[Vydané datadisky] Battlefield 1942: The Road to Rome (8,1), Battlefield 1942: Secret Weapons of WW2 (8,2)

BATTLEFIELD 40K

Někomu je vše již při přečtení názvu jasné, všem ostatním podivný název hned osvětlíme. Battlefield 40K není ničím jiným než totální konverzí starého dobrého Battlefieldu do světa Warhammeru. Protentokrát se do nelítostného světa orků podíváme z perspektivy vlastních očí, jelikož Battlefield 40K je značně povedenou sci-fi střílečkou z pohledu první osoby. Lidstvo tu opět bude muset svádět urputný boj o přežití s temnou stranou Chaosu. Dostupná je singleplayerová kampaň se solidním příběhem, stejně tak se můžete bojům oddat ve více hráčích v multiplayeru. Rozhodně doporučujeme.

BATTLEFIELD: GALACTIC CONQUEST

Máte rádi Star Wars? V tom případě zbystřete, jelikož tu máme zajímavou modifikaci nazvanou Battlefield: Galactic Conquest, která přenese oblíbenou válečnou hru do dalekého vesmíru. Zde na vás čekají každodenní strasti a slasti běžného řadového vojáka a spolu s tím možnost zúčastnit se Galaktické občanské války nebo Války klonů. Stejně tak si můžete vybrat jeden z dopravních prostředků z univerza Star Wars a do válečné vřavy se zapojit ze vzduchu či ze země. Pro fandy Star Wars doslova nutnost, pro jiné zajímavé zpestření.

SILENT HEROES

Píše se rok 2003 a konflikt v Iráku trvá déle, než spojenecké jednotky předpokládaly. Vše se neskutečně vleče a napětí se stupňuje. Zákopová válka probíhá několik let a na kalendáři se v kolonce rok objevuje číslo 2007. Když už to vypadá bezvýsledně, na scénu přichází několik důstojníků švédské armády s tajemným plánem z počátku 20. století. Ten se jim rychle podaří přepracovat do aktuálních podmínek a invaze může začít. Pět helikoptér vysazuje speciální jednotky blízko hranic, zatímco pozemní pěchota naplno vtrhává do země. Postaráte se o opětovné nastolení světového míru?

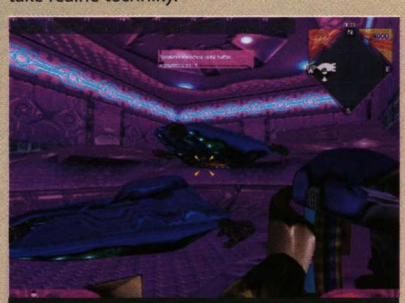
BATTLEFIELD: VIETNAM

[Datum vydání] Březen 2004
[Průměrné světové hodnocení] 8,3

Detailnější grafika, zasazení do v té době „módní" vietnamské války a opět otevřený svět s širokou škálou možností. Přesně tak by se dal v kostce popsat Battlefield: Vietnam, jehož síla tkví (stejně jako u jeho předchůdce) především v chytlavém multiplayeru. Někteří hře sice vyčítali přehnanou podobnost s předchozím dílem, což tvůrci nepřímo potvrdili absenci přídavku. Battlefield: Vietnam je totiž datadisk sám o sobě.

BATTLEFIELD BALKAN

Netradiční pohled na Battlefield: Vietnam vám nabídne modifikace nazvaná Battlefield Balkan. Celý konflikt přenáší na balkánský poloostrov a do tamějších reálií. V této singleplayerové modifikaci dostanete jedinečnou možnost projít několika napínavými misemi a zúčastnit se lítých bojů, z nichž může vzejít jen jeden vítěz. Kromě historicky věrných zbraní se dočkáte také reálné techniky.



HOMEFRONT

Battlefield: Vietnam ve vesmíru jako sci-fi? Ostatně proč ne! Totální konverze jménem Homefront přenáší oblíbenou hru do univerza Halo a nabízí pohled na propracované vesmírné sou-

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Bláznivý milovník animovaných filmů

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Zamrzám, koupím vyhřívanou myš.

boje. Opět tak dojde na taktickou akci, ale v trochu netradičním hávu, jelikož spojením Battlefieldu: Vietnam a Halo nemůže vzniknout nic, co by zapadalo do šedivého průměru. Ostatně zkuste si Homefront sami a dáte nám za pravdu.

XTREME BATTLEFIELD V – STUNT EDITION

Pozor, lahůdka pro opravdové fajnšmekry! Pokud se vám zdá původní Battlefield: Vietnam příliš vážný, doporučujeme jej obohatit o modifikaci nazvanou Xtreme Battlefield V – Stunt Edition. Jak je z názvu patrné, umožní vám ve hře provádět nejrůznější kaskadérské kousky, při nichž budou auta létat proklatě vysoko a v podobných výškách se bude pohybovat hladina vašeho adrenalinu.

BATTLEFIELD 2

[Datum vydání] Červen 2005
[Průměrné světové hodnocení] 9,0

Ačkoliv jde o třetí řadovou hru v sérii Battlefield, přesto nese ve svém názvu dvojku. Podle většiny kritiků i hráčů se jedná o doposud nejlepší titul z celé série, který všechny své aspekty dotáhl takřka k dokonalosti. Důkazem budiž i ocenění britského PC Gameru, jenž jej označil za nejlepší hru roku 2005, nebo cena Game Critics Award za nejlepší multiplayer.

[Vydané datadisky (minipřídavky)] Battlefield 2: Special Forces (7,8), Battlefield 2: Euro Force (7,2), Battlefield 2: Armored Fury (7,8)

CODENAME EAGLE: LEGENDS

Vzpomene si dnes ještě někdo na akční titul s názvem Codename Eagle z roku 1999? Pravděpodobně ne, byť šlo o relativně ucházející akční hru s pár zajímavými nápady. Jako malá pocta tomuto titulu vznikla modifikace pro Battlefield 2, která nese jméno Codename Eagle: Legends. Děj hry, která nabízí singleplayer i multiplayer, je zasazen do období 1. světové války, tudíž se můžeme těšit na tehdejší válečnou techniku, mezi níž nechybí nejrůznější dvojplošníky, vzducholodě, starožitné tanky, motorky a mnoho dalšího.

BATTLEFIELD 2: SANDBOX

Patříte-li mezi hračičky, doporučujeme vyzkoušet Battlefield 2: Sandbox. Díky této modifikaci dostanete jedinečnou možnost přímo v enginu hry stavět nejrůznější budovy, závodní tratě, rozmisťovat objekty nebo třeba budovat mosty. Poté můžete váš výtvor uložit a potěšit jím některého z vašich přátel či kamarádů. Je to skutečně jednoduché a velmi zábavné.

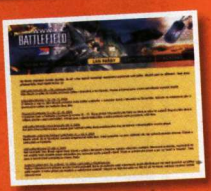
OPERATION PEACEMAKER 2

Modifikace nazvaná Operation Peacemaker 2 si bere na paškál válku v Kosovu, kde se proti sobě postaví dvě strany – německý Bundeswehr a srbský VSCG. Mezi nimi budou probíhat líté boje odehrávající se v nádherných scenériích Kosova, čekají vás rozsáhlé lokace, ve kterých budete často nuceni použít letectvo či námořnictvo. Všechny modely jsou krásně detailní a jedná se právem o jeden z nejlepších multiplayerových módů pro druhý Battlefield.

BATTLEFIELD 2 – MOD TOOLKIT

Všem kreativním jedincům a nejen jim je určen Battlefield 2 – Mod Toolkit. Pomocí něho lze jednoduchým způsobem vytvářet nové modifikace pro druhý díl Battlefieldu. Zpočátku budete možná s editorem map trochu zápasit, ale dříve či později se vám vše dostane pod kůži a s trochou cviku můžete tvořit profesionálně vypadající mapy. Pokud s tvorbou map nemáte absolutně žádné zkušenosti, doporučujeme projít tutoriály, které samozřejmě najdete na našem DVD.

TOP3
WEBOVÉ STRÁNKY



BATTLEFIELD CZ
BF1942.BATTLEFIELD.CZ

Jestliže to s Battlefieldem myslíte alespoň trochu vážně, rozhodně byste neměli minout web s prozaickým názvem Battlefield CZ. Ten se věnuje hlavně původnímu Battlefieldu 1942 a Battlefieldu 2. Autoři stránek nabízí opravdu bohaté materiály, které by člověk jen tak někde nepohledal. Najdete tu popisy jednotlivých hodností, taktik, techniky a spoustu dalších užitečných věcí. Speciální pozornost věnuje web tvorbě map, která má svou vlastní rubriku, nabízející přibližně dvacítku českých článků věnovaných tvorbě vlastních modifikací.

- spousta původního obsahu, informace o tvorbě map, reportáže z akcí
- není orientováno na všechny hry ze série

MIH TEAM BATTLEFIELD 2142
BATTLEFIELD2142.MIH-TEAM.COM

Čerstvý web věnovaný aktuálnímu Battlefieldu 2142 na první pohled zaujme příjemným designem a množstvím nových zpráviček, které se tu každých pár dnů objevují. Kromě toho zde najdete vše, po čem byste mohli toužit – popis taktik, map, hodností, výložek, medailí, techniky. Vedle toho se můžete těšit na rozsáhlé galerie s wallpapery a artworky. Za pozornost stojí i soutěže o originální verze hry. Přesně tak by měla vypadat každá fanouškovská stránka!

- přehledný design, snad vše, na co si vzpomenete
- ne všechny rubriky jsou kvůli mládi webu naplněny

BATTLEFIELD 2 FORUM
WWW.BATTLEFIELD2.CZ/FORUM

Ačkoliv se následující stránka honosí podtitulem „První české fanstránky Battlefield 2", nedejte se jí zmást. Ve své podstatě totiž nejde o nic jiného než diskusní fórum! Na druhou stranu je třeba kvitovat pokus o vytvoření jistého útočiště pro všechny fanoušky druhého Battlefieldu. Hodnocení toho, nakolik se to povedlo, necháme čistě na vás. Na nezaujatého pozorovatele působí, jako by si autoři ukousli velké soustu a pak nevěděli, co s ním…

- přes 600 fandů hry Battlefield 2 na jenom místě
- pouze diskusní fórum

DALŠÍ ZAJÍMAVÉ STRÁNKY:

Battlefield 1942: battlefield1942.filefront.com, www.planetbattlefield.com, battlefield-1942.planet-multiplayer.de

Battlefield: Vietnam: www.ruzza.cz/bfvietnam, battlefieldvietnam.filefront.com, www.frag4fun.com/portal/bfv

Battlefield 2: www.bf2planet.com, www.frag4fun.com/portal/bf2, www.battlefield2.info

Battlefield 2142: bf2142fever.com, planetbattlefield.gamespy.com, www.totalbf2142.com

TIPY & TRIKY PRO PŘEŽITÍ VE VÁLCE (BATTLEFIELD 2142)

1 Při odemykání nových předmětů začněte logicky těmi nejpoužívanějšími. Rychlejší běh nebo granáty hráči často zachrání život a vyplatí se například také opomíjená vlajka velitele jednotky. Pokročilé zbraně počkají až do pozdějších fází, kdy nebudete vědět, co s body.

2 Máte problémy zničit tank? Zkuste se do něj pustit zezadu. K největším přednostem robotů patří schopnost během několika vteřin oběhnout tank a vyřídit jej několika ranami do zadního pancíře. Skvělým řešením je také optické maskování v kombinaci s pohybovými minami.

3 Specialitou bojových robotů je, že si nevidí pod nohy. Pokud se mezi ocelové pařáty dostane raketometčík nebo i obyčejný voják s výbušninou, může pilot kolosu volat nejbližší odtahovku.

4 V době psaní článku bohužel skutečně neexistuje žádná možnost, jak si zahrát mód Titán ve hře jednoho hráče. Bez připojení k síti se neobejdete.

5 Pokud v módu Titán obsadí jeden tým raketové silo, ihned je vypálena střela proti nepřátelskému křižníku. Další rakety vylétávají ve dvouminutových intervalech, lze tak využít pravidelného časování.

6 Battlefield 2142 v základním balení nepodporuje rozlišení 1 280 × 1 024, což je trnem v oku zejména majitelům LCD obrazovek. Problém lze vyřešit kliknutím pravým tlačítkem myši na zástupce hry na ploše a dále na „Vlastnosti". V řádku s adresou spouštěcího souboru pak udělejte za uvozovkami jednu mezeru a vložte řetězec +menu 1 +fullscreen 1 +szx 1280 +szy 1024.

7 Je libo zbavit se otravných animací po spuštění hry? Ve složce s filmečky (standardně C:\Program Files\Electronic Arts\Battlefield 2142\mods\bf2142\Movies) stačí smazat nebo přesunout jinam všechny soubory. Po spuštění se pak ihned objeví základní menu.

8 Prodlevy (lagování) na palubě Titánů jsou způsobeny chybou hry, respektive náročností systému, kdy se po palubě pohybují lidé, předměty a navíc se přesunuje i celý Titán. Tvůrci pracují na opravné záplatě.

9 „Psí známky" padlých vojáků nejsou pouze na efekt. Po získání padesáti se hráči jako odměna odemkne speciální nůž. Až ten je jen pro efekt :-).

ČEŠTINA ZDARMA!

Neumíte anglicky či prostě máte jen k cizím jazykům averzi? V tom případě si nenechejte ujít všechny dostupné češtiny na jednotlivé hry ze série Battlefield, které najdete samozřejmě na našem DVD.

VÍTE, ŽE...

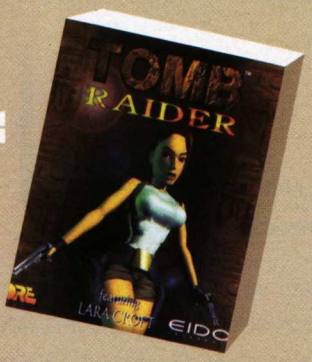
- Battlefield 1942 byl označen magazínem PC Gamer jako 9. nejlepší hra všech dob a Battlefield 2 dokonce jako 3. ?
- Battlefield 2142 jako první hra v sérii neumožňuje hrát za stranu USA?
- Battlefield 2142 se odehrává přesně 200 let po prvním Battlefieldu?
- V Armored Fury se objevil billboard zobrazující digitální hodinky s časem 21:42 a textem „Hlídejte si budoucnost"?
- Battlefield 2142 obsahuje dynamický reklamní systém, který při opětovném hraní mění reklamy na billboardech?
- Na zmíněný reklamní systém padlo podezření, že monitoruje chování hráčů při surfování na internetu a podle toho jim nabízí reklamy ve hře?

inzerce

PRÁVĚ VYCHÁZÍ!
NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU IKARIE

DVD FANTASY SCI-FI PUBLICISTIKA
TECHNIKA HORROR

nostalgie
TOMB RAIDER



TVÁŘE LARY CROFT

* Hodnocení věrnosti originálu

První herní idol, který to dotáhl až na obálky neherních časopisů, dva filmy s Angelinou Jolie v hlavní roli, bezpočet modelek dávajících hrdince reálnou tvář, komiksy, figurky, romány, rychlý vzestup, pozvolný, ale drtivý pád a následná úspěšná resuscitace. Je až neuvěřitelné, čím vším si za deset let prošla zpočátku poměrně nenápadná hra Tomb Raider. Osmnáct měsíců trvalo šesti vývojářům z Core Design of Europe, než „porodili" legendu, již znají i lidé hrami jinak netknutí. Z původně mužského hrdiny se postupem času stávala drsná militantní Laura Cruz, aby se nakonec přeměnila v Indiana Jonese v kalhotkách – Angličanku Laru Croft. Dokonce ani proslulý hrudník prý nebyl původně tak, řekněme, prostorově výrazný. Až náhoda Laru „nafoukla" do světově známých proporcí.

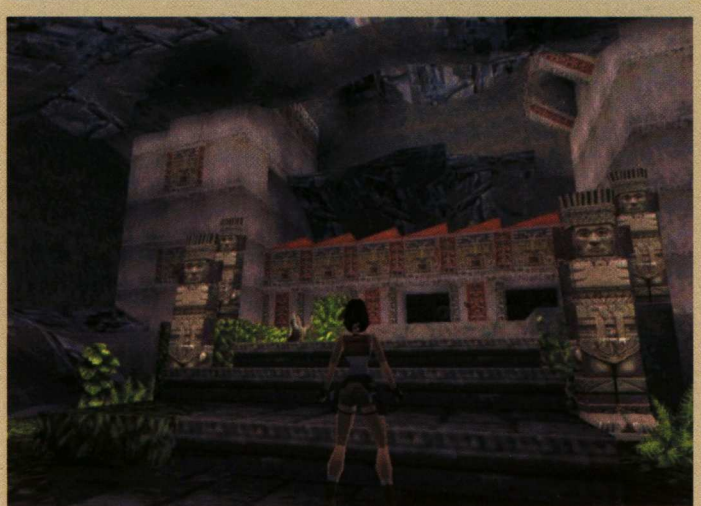
Ale i když si proprsená sexy žena v hlavní roli získala velkou pozornost, hlavní důvod, proč patří Tomb Raider mezi herní klenoty, to rozhodně není. Dílo britských tvůrců totiž dominovalo na všech frontách, na kterých se bojuje o vysoká hodnocení a přízeň hráčů. Od originálního konceptu, přes revoluční kamerový systém, chytlavou hratelnost, geniální level design, výborný hudební doprovod, povedenou grafiku po zajímavý příběh… vše se neslo na křídlech vysoké kvality.

Dobrodružství osobité lovkyně pokladů neztrácelo tempo od první úrovně v horách Peru po závěrečné velké vyvrcholení, které vám pro jistotu nebudu vyzrazovat. Příběh hry se nesl v tradičním duchu Indiana Jonese – pátrání po starověkém artefaktu, který přináší velkou moc, ale zároveň děsivé tajemství. Dějovou linku posouvaly vpřed na svoji dobu nebývale kvalitní a akční animace, kterým na tempu neubíralo ani samotné bloudění starobylými chrámy, pyramidami, jeskyněmi a tak dál. I když byl ve hře poprvé použit systém snímání hlavní hrdinky z pohledu třetí osoby, právě brilantně navrženými úrovněmi si hra získala nejvíc fanoušků.

Každá z patnácti úrovní, rozdělených do čtyř tématických celků, nabízela celou řádku propastí, nepřátel, úzkých říms, vratkých mostů, skrytých pák, kluzkých lián a dalších překážek v cestě za získáním další části hledaného artefaktu. Naštěstí hlavní hrdinka disponovala pružností gumového lana a tvrdostí desky z titanu, což jí (a hlavně hráči) usnadňovalo postup k cíli. Skákat do dálky, viset na krajích propasti, ručkovat po římsách, šplhat po skalách, houpat se na lanech, plavat, potápět se, ale i střílet a metat salto za saltem – to vše Lara dokázala, aby se ochránila před potupnou smrtí zlomením vazu, rozdrcením pod obrovskou koulí či kamennými bloky, napíchnutím na ostny, utopením, upálením, usmažením elektrickým proudem, sežráním divou zvěří, zkrátka před všemi radovánkami hrozícími každému dobrodruhovi.

První Tomb Raider se stal předlohou pro řadu dalších her, které přišly po něm. Některé horší, jiné lepší. Za zmínku stojí poměrně okaté kopie s Indiana Jonesem v hlavní roli, což je poměrně pikantní fakt, vzhledem k nezakrývané inspiraci Tom Raidera filmovými eskapádami slavného archeologa. Tak jako tak byl Tomb Raider první a nezapomenutelný. Pokud vám nějakým řízením osudu unikl, můžete se vyhnout klasickému problematickému shánění starých pecek. Stačí počkat do příštího roku, kdy na počest desátého výročí hry vyjde remake prvního dílu.

EVOLUCE LARY CROFT



INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Core Design
[Rok vydání] 1996
[Kde sehnat] Bazar, příští rok vyjde remake

PLATFORMA:
PC, MAC, SATURN, N-GAGE, PSX

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Už se nemůže dočkat Mikuláše – uhlí na zimu se hodí

PETR BOŠKA
SeVeN M – distributorská společnost

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. Tentokrát jste mohli položit jakoukoliv otázku tiskovému mluvčímu Petru Boškovi, řediteli distributorské společnosti SeVeN M, která na český trh dováží hry jako Gothic 3, Unreal Tournament nebo Neverwinter Nights 2.

[?] Vaše firma (resp. její předchůdkyně) patří mezi matadory české herní scény. Co považujete za nejvýraznější změnu trhu za ta léta?
[!] Na změny české herní scény je možné nahlédnout z více pohledů. Pro naši společnost to byl jistě náš vstup na český herní trh. V té době bylo narušeno a později s dalšími distributory zrušeno monopolní postavení jediného distributora počítačové zábavy v ČR. To s sebou postupně přinášelo zkvalitňování výběru her, snižování cen, rozšiřování prodejních kanálů do velkých i menších prodejních řetězců a v logické návaznosti se počítačová zábava začala měnit z relativně úzké hráčské skupiny na komoditu určenou a dostupnou pro nejširší veřejnost. V neposlední řadě nesmíme zapomenout na veledůležitý aspekt, a to nárůst uživatelů PC v domácnostech. V současné době máme velice vyspělé zákazníky, kteří již většinou velice přesně selektují kvalitu od pouhých pokusů o ni a dovedou rozlišit, co a za jakou cenu mohou dostat.

[?] Co se vám nejvíce povedlo a naopak na co byste nejraději zapoměl?
[!] Nemohu říci, že bych chtěl nějakou zkušenost z mého osobního či pracovního života zařadit do kolonky vymažat, samozřejmě jsou věci, které se vždy úplně nepovedly, ale to k osobnímu i pracovnímu životu patří. Důležité je se vždy odrazit zase nahoru. Co se mi nejvíce povedlo? Jsem v životě spokojený.:-)

[?] Která hra z vašeho sortimentu byla historicky nejúspěšnější? Kolik kusů se jí prodalo?
[!] Za nejúspěšnější naše tituly považuji edice Gothic a Unreal Tournament – těch se prodalo dohromady desítky tisíc.

[?] Proč na českém trhu stále neexistuje nezávislá autorita, která by auditovala počet prodaných kusů her? Podpořil byste její vznik?
[!] Na téma monitorování prodeje her v rámci českého trhu, vytvoření nezávislých prodejních hitparád eventuálně dalších statistik bylo již v minulosti zahájeno jednání se společností IFPI. Myslím, že jedno z úskalí, který při společné komunikaci nastalo, bylo získávání potřebných přehledů od jednotlivých prodejních řetězců. Z tohoto a ještě z mnoha dalších důvodů se tento projekt zatím nepodařilo uvést v život, ale jsem přesvědčen, že se všichni, kdo mají o tyto statistiky zájem, dočkají.

[?] Které hře z vaší nabídky dáváte letos největší šance na úspěch? Gothicu 3, nebo Neverwinter Nights 2?
[!] Oba tituly patří jednoznačně k nejúspěšnějším, a to nejen v rámci České republiky, dle mého odhadu bude dlouhodobě o něco úspěšnější Gothic 3.

[?] Kauza s češtinou Gothic 3 zamotala hlavu nejednomu návštěvníkovi herních serverů. Jak to nakonec bude s češtinou?
[!] Situace kolem Gothicu 3 s českou lokalizací je trošku složitější. Vzhledem k tomu, že podklady na překlad titulků ve hře nám byly dodány cca 2 týdny před vydáním, byli jsme nuceni prozatím vydat pouze anglickou verzi. V současnosti je překlad betatestován přímo ve hře, opravují se chyby a upravují další věci. Jakmile bude překlad hotový, budeme ho ještě před konečnou implementací do hry konzultovat s lidmi, kteří se o Gothic sérii zajímají od samého začátku a stojí za překlady předešlých dílů.

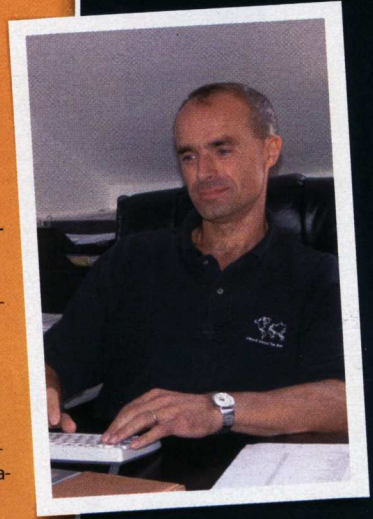
[?] Dočkáme se jí ještě letos?
[!] Na otázku, jestli bude čeština hotova do konce roku, vám zatím nedokážu odpovědět. Neradi bychom hráčům slíbili něco, co nedokážeme dodržet. Určitě se pokusíme udělat vše pro to, aby se všichni mohli těšit na příjemný dárek pod stromeček ve formě Gothicu 3 s českými titulky.

[?] Budete do ČR dovážet sběratelské edice hitů, jako jsou Gothic 3, Neverwinter Nights?
[!] Ano, Gothic 3 jsme do ČR dovezli. Stejný záměr máme i s NWN 2. Momentálně se na importu Collector´s Edition usilovně pracuje.

[?] O vaší společnosti se obecně moc neví. Hodláte v nejbližší době změnit strategii a více se prezentovat v médiích nebo prostřednictvím různých soutěží apod.?
[!] Ano, jsme si toho vědomi – prosazování jména naší společnosti mezi širokou hráčskou veřejností nebylo v minulosti naším prioritním cílem. Naše zaměření vždy směřovalo do jednotlivých titulů a jejich vydavatelů. V krátké budoucnosti předpokládáme posílení i zviditelnění našeho jména – tedy SeVeN M. V současnosti spolupracujeme s několika odběrateli na různých soutěžích a akcích převážně na webových stránkách. Opět se ale spíše zaměřujeme na jednotlivé tituly. Případně na SpeedLink.

[?] Neohrožuje existenci vaší společnosti nedobré finanční zdraví vydavatelské společnosti Atari?
[!] O nedobrém zdraví našeho hlavního dodavatele se již mluví a píše poměrně dlouhou dobu, a i přesto stále vydává nové dobré tituly. Ve většině případů prochází každá společnost periodou úspěšnějších a méně úspěšnějších období, předpokládejme tedy, že společnost Atari má za sebou období horší a nyní je na cestě zpět vrcholu. Pro nás to období znamenalo možná o něco

> **„SÉRIÍ GOTHIC A UNREAL TOURNAMENT SE U NÁS PRODALO DESÍTKY TISÍC**



PROFIL OSOBNOSTI

Gothic, Matrix, GTR či Neverwinter Nights – co jméno, to pojem. Málokdo však ví, kdo za její distribucí v Česku stojí. Proto vám v tomto čísle Čtenářů Naostro dáváme možnost vyzpovídat ředitele společnosti SeVeN M, která se již několik let na našem trhu stará o produkty firem Jowood a Atari.

Petr Boška se narodil 22. dubna 1962, je ženatý a má dvě děti (jak sám říká – dospívající pařany). Má za sebou dlouholetou praxi v manažerských pozicích firem Varta či Maxel i podnikatelskou kariéru. Znalci herní scény si jej možná pamatují z působení ve společnosti Dynamic Systems, která je přímou předchůdkyní současné distributorské společnosti SeVeN M Vetriebs. Ta se v českém prostředí stará o prodej titulů vydavatelství Atari a Jowood, v nabídce ale najdete i hardwarové produkty firmy SpeedLink.

horší komunikaci, kterou snad naši zákazníci výrazně nepocítili. Rozhodně jsme nepociťovali a v současné době ani nepociťujeme nějaký stav ohrožení.

[?] Prosadí se u nás next-gen konzole? Které dáváte největší šance?
[!] Osobně si myslím, že ano. Už teď jsou vidět první úspěchy Microsoftu a jejich Xboxu 360. Problém bych viděl spíše v cenách her pro konzole. Ne každý si může dovolit měsíčně utrácet tisíce za nové hry. Které konzoli dávám větší šance? Těžko říci. Pro Microsoft je výhodou, že svou konzoli dostal na trh ještě před Vánocemi a její cena je nižší, než je předpokládaná cena Sony. Stejně tak je pro Xbox k dostání již řada velmi kvalitních titulů a další, jako např. Gears of War, se blíží. Naopak Sony bude těžit ze skutečnosti, že PS3 bude po hardwarové stránce pravděpodobně na vyšší úrovni, a také ze skutečnosti, že se svým PS2 již má zmapovaný český trh a ví, jak nejlépe dosáhnout vysokých prodejů své konzole.

[?] Budete prodávat konzolové verze svých PC her? Které platformy patří mezi vaše prioritní?
[!] Ve skutečnosti je prodáváme už nyní. Na PS2 máme několik titulů ve své nabídce a tento měsíc se chystáme na Test Drive Unlimited pro Xbox 360. Příští rok by měl vyjít Alone in the Dark 5. Prodeji her na konzole se nebráníme, bohužel záleží na výrobci, kolik titulů nám bude schopný nabídnout. V současnosti je to minimum.

[?] V nabídce máte i hardwarové produkty firmy SpeedLink. Jaký typ zboží je nejprodávanější?
[!] Ano, do naší nabídky jsme zařadili novou komoditu HW příslušenství SpeedLink. Snažili jsme se najít kvalitní produkt, který bude synergický s naším základním herním portfoliem. Jsem přesvědčen, že naše konečná volba byla správná, a již po velice krátké době se naše divize SpeedLink netváří jako doplňující prvek, ale jako rovnocenný partner celého našeho produktového portfolia.

Co se týče prodejnosti – všechny produkty jsou velice kvalitní a vykazují velice dobré prodeje, možná by se daly vyzdvihnout všechny typy sluchátek a herní počítačové příslušenství.

[?] Jaká je vaše strategie do budoucna? Budete rozšiřovat své herní (či neherní) portfolio?
[!] Stretegie? Samozřejmě co nejvíce kvalitních her s maximálním počtem spokojených „pařanů". Portfolio? Co se týče her, naším cílem je zařadit do portfolia co největší počet kvalitních her. Jakých? Necháme to jako (doufám) příjemné překvapení. U příslušenství má značka SpeedLink portfolio dostatečně široké, takže v tomto směru rozšíření nechystáme. Zaměříme se hlavně na získávání nových zákazníků.

[?] Hrajete vy sám osobně hry? Které patří mezi vaše nejoblíbenější?
[!] Upřímně, nemám momentálně na hraní příliš mnoho času. Pokud se ale najde chvilka, tak si rád zahraji NHL 2006 od EA Sports, případně strategie typu Spellforce 2 nebo Age of Empires. Poslední hra, kterou jsem dohrál do konce, byl Cold Fear. Hratelnost a atmosféra mě překvapily. Naopak mě zklamala délka hry.

PŘÍŠTĚ:

MAREK ŠPANĚL
Tvůrce Operace Flashpoint

Vyjmenujte nejznámější české hry! Mafia, Hidden and Dangerous a... Operace Flashpoint. Poslední jmenovaná hra neuspěla jen mezi hráči, ale její vylepšená verze VBS se dodnes používá v armádním tréninku. Jelikož právě vychází nepřímé pokračování Flashpointu, ArmA: Armed Assault, do Naostra jsme pozvali Marka Španěla, ředitele firmy, která má Flaspoint na svědomí.

Marek Španěl je společně se svým bratrem Ondřejem vůdčí osobností vývojářského studia Bohemia Interactive již od jeho založení v roce 1999. Nicméně začátky jejich práce lze vystopovat ještě dále, na prvním komerčním projektu s názvem Invaze z Aldebaranu pracovali již v roce 1991.

Opravdovým průlomem se ale stala dnes již kultovní Operace Flashpoint, které se po celém světě prodalo více než 1,5 miliónu kusů. V rychlém sledu pak následovaly datadisk s názvem Resistance, podstatně vylepšená verze pro Xbox a stranou herní branže se uchytil vojenský simulátor VBS, jehož nová verze se připravuje. Čtenáře ale bude nejvíce zajímat nepřímé pokračování Flashpointu s názvem ArmA: Armed Assault, které do obchodů dorazilo před několika týdny (a recenzi si můžete přečíst v tomto čísle).

Otázky můžete Marku Španělovi posílat do **3. prosince 2006**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Petr Blatný. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

inzerce

NA VÁNOCE ZAKOTVĚTE U NÁS! | VÝBĚR Z VÍCE NEŽ 1.000.000 POLOŽEK | ZÁRUKA SKVĚLÝCH CEN

VltavaStores.cz
rodina internetových obchodů

cybex.cz | vltava.cz | ElectroHall.cz | music katalog.cz | allmusic.cz

www.cybex.cz | www.vltava.cz | www.electrohall.cz | www.musickatalog.cz | www. allmusic.cz

Wii
7.490,-
běžná cena: 7.990,-
Herní konzole
Nintendo Wii
Nová domácí herní konzole s revolučním způsobem ovládání hry. Stačí uchopit ovladač a rázem máte v ruce meč, pistoli či baseballovou pálku. **Přichází na trh 8.12.!**
www.vltava.cz | hry | SE01449942

hama

827,-
Herní zařízení
Game volant 4 v 1
Univerzální pogumovaný volant, vysoká přesnost a pohodlné ovládání, motory pro vibrační funkce. Kompatibilní s PC,PS2, XBOX, Game Cube.
www.cybex.cz | hardware | 8301723

cybex.cz

* monitor není součástí sestavy
17.990,-
PC sestava
PC Cybex MultiHome*
PC sestava vhodná pro méně náročné hráče a studenty jako pracovní nástroj s dostatečným výkonem pro plynulý běh Vašich aplikací, nebo sledování a zpracování videa. Athlon 64 3500+, 1GB RAM, 300GB disk, DVD±RW, ATI X1600Pro, bez OS.
www.cybex.cz | počítače | 8301484

EA GAMES

od 999,-
běžná cena: od 1.199,-
Hra
Need for Speed Carbon
Přichází na trh 3.11.2006 pro platformy: PC, PS2, PSP, GBA, NDS, XBOX360 ! Začínáte ve městě a postupně se dostanete do kaňonů v okolí metropole v oblasti Carbon Canyonu.
www.vltava.cz | hry | SE01430544

hama

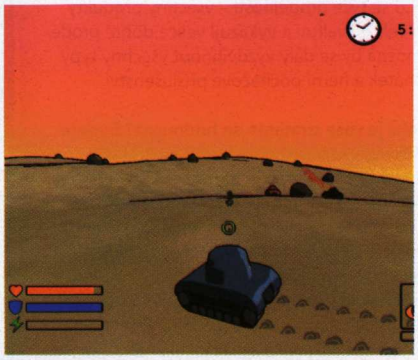
Herní zařízení
Vibration Joystick Outlandish
Vibrační joystick s otočnou rukojetí a dvěma vibračními motory pro jedinečný zážitek ze hry. Kompatibilní s USB 2.0.
532,-
www.cybex.cz
hardware | 8301724

FREEHRY

DOUPĚ
Hry najdete na DVD 11/06

KANNONWAGENS

Různorodá bitevní pole, burácející tanky a výstřely z děl. Těmito slovy by se dal stručně a výstižně charakterizovat Kannonwagens. Hlavní nabídka je strohá, nicméně účelná. Nejprve si v nastavení přizpůsobíte ovládaný tank a pak vyberete mezi hrou pro jednoho a válčením po síti. Singleplayerové mise jsou rozděleny na levely, přičemž v každém z nich musíte mimo zběsilého pálení z děla také plnit úkoly. Zabít deset protivníků nebo zůstat sedm minut naživu jsou jednými z mnoha. Každý tank má k dispozici tři druhy zbraní. Klasické vybuchující střely, ohnivé koule a mrazivé bomby. Liší se od sebe samozřejmě jak účinností, tak kadencí.



[ID] 115019 [Žánr] Akční [Výrobce] Digipen [Velikost] 11,92 MB **8,9**

BEN JORDAN – PARANORMAL INVESTIGATOR

Ben Jordan je obyčejným mužem v neobyčejném světě plném záhad. Jeho příběh vás zavede do domu číslo 50, kde bydlí Benův kamarád. Vlastně bydlel. Před nedávnem se tu začaly dít prapodivné věci, a tak se raději odstěhoval. K vyřešení záhady si kromě vaší maličkosti přizval rovněž vymítače duchů, vědce, studentku a člověka, který rozumí řeči záhrobí. Došlo však k nejhoršímu. Voda se mění v krev a po všech jako by se zem slehla. Benova noční můra začíná. Scénář není nikterak bezchybný, ale dokonale vás uvede do této klasické strašidelné point and click adventury. I přes zaostávající grafiku se můžete těšit na perfektní hratelnost a hororový nádech. Už se bojíte?

[ID] 115060 [Žánr] Adventura [Výrobce] Francisco Gonzales [Velikost] 22,20 MB **8,5**

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Přeskočení podzimu ho vůbec nemrzí

DRIVER'S DILEMMA

Podstata hry Driver´s Dilemma je prostá. Na mapě, situované do podoby silnice s překážkami, jsou rozmístěny značky a drahé kameny. Úkolem je sebrat veškeré drahokamy tak, abyste nenarazili do žádné z betonových bariér. Žádná procházka růžovou zahradou vás rozhodně nečeká. Už jen proto, že ovládaný automobil jede stále rovně a odbočuje pouze na pokyn směrové značky. Samozřejmě existují i ukazatelé čtyř směrů naráz, u nichž závisí, z jaké strany na ně najedete. Záchranným bodem je pak značka stopky, na které kupodivu vozidlo zastaví, načež mu můžete udat vlastní směr. Obtížnost Driver´s Dilema lze označit za velmi vysokou, proto vydrží dlouhou dobu.

[ID] 115046 [Žánr] Logická [Výrobce] Reasonable Games [Velikost] 1,12 MB **7,8**

TOP5 HACKERSKÝCH HER

Každý malý kluk chce být zprvu popelářem, poté kosmonautem či tatínkem, a když pronikne do světa počítačů, jednoznačně hackerem. Povolání je to však riskantní. Proč si jej nezkusit prvně nanečisto prostřednictvím pěti nejlepších her s obdobnou tématikou?

NET GUARD
[Výrobce] **Mystery Studio**
[Velikost] **0,85 MB**
[Hodnocení] **8,9**
Net Guard simuluje nabourávání se do cizích počítačů. V cestě vám stojí všemožné firewally a antiviry, nicméně správný hacker si vždy cestu najde. Po úspěšně splněném úkolu se můžete těšit z tučné finanční prémie (samozřejmě virtuální) a nových programků k internetovému řádění.

HACKER 3.1
[Výrobce] **Cyber Warfare**
[Velikost] **1,05 MB**
[Hodnocení] **5,9**
Hackování stránek, rabování účtů, přístup do vládních složek. Ke všemu vedou číselné kódy, které musíte vždy správně a v určitém časovém intervalu rozlousknout. Pokud se vám podaří vše podle plánu, užijete si zbytek života na virtuálních Bahamských ostrovech.

XBILL
[Výrobce] **Matias Duarte**
[Velikost] **0,29 MB**
[Hodnocení] **7,2**
Ve hře xBill se na situaci podíváte z druhé strany. Tajemný hacker pod pseudonymem Bill (podobnost s Billem Gatesem je vyloučená) proměňuje veškeré počítače na elektrické toustovače. A co je nejhorší, Bill svůj virus rozšiřuje rychlostí blesku. Jak mu v tom zabráníte?

HACKER
[Výrobce] **Schoonbrood**
[Velikost] **7,50 MB**
[Hodnocení] **8,0**
HaCKeR sice není pravou „ilegální" hrou, nicméně odehrává se v prostředí hackingu. Jedná se o výtečný tetris. Úkolem je přelstít neustále se rozrůstající vir v počítači. Jak jinak než ničením kostiček. Nejzajímavější částí je kooperační mód, v němž hrajete s kamarádem na jedné klávesnici.

DARK WOODS 2
[Výrobce] **Jocke the Beast** [Velikost] **0,62 MB**
[Hodnocení] **6,8**
Každý správný hacker pracuje v prostředí, kde využívá pouze ASCII tabulky. Abyste se v takovém světě naučili orientovat, vyzkoušejte lehce hackerské pokračování Dark Woods. Ledacos se jistě přiučíte.

MOBILNÍ HRY

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

UFO: AFTERSHOCK

Více než roční čekání na uvedení hry UFO: Aftershock je u konce – čeští vývojáři z Redboss Games konečně vypustili do světa mobilní verzi známé tuzemské strategie. A že se vyplatilo počkat, o tom nepochybujte. Pokud neznáte počítačovou předlohu, vězte, že hra vás přenese do padesátých let 21. století, kdy Zemi obsadili mimozemšťané a zbytek přeživších lidí byl nucen ustoupit na létající ostrov Laputa. Jenže občanská válka a rychle se krátící zásoby způsobily devastaci dočasného útočiště, a tak nezbyla jiná možnost, než dobýt Zemi nazpět.

Abyste správně zvládali všechny ovládací prvky, je na začátek připraven povinný tutoriál, díky němuž pochopíte základní herní principy a dostanete do krve pohodlné a logické ovládání. Po jeho absolvování se už můžete pustit do hraní, v němž vás čekají dva základní režimy. Ve strategickém se věnujete „administrativě" – vybíráte, která teritoria se pokusíte osvobodit zpod nadvlády vetřelců, procházíte herní statistiky nebo provádíte podrobné průzkumy (zaberou několik týdnů až měsíců) v boji ukořistěných nepřátelských artefaktů, díky nimž můžete zdokonalovat svoje vlastní zbraně a nástroje.

Do válečné vřavy proniknete v taktickém režimu, v němž musíte vybraný sektor dokonale prozkoumat a vyčistit od mimozemské entity. To obvykle znamená postřílet vše, co aspoň vzdáleně zavání emzákem. Lidé ale na vetřelce nejsou sami, v boji jí pomáhají i další dvě rasy, které potkal stejný osud jako planetu Zemi – Cyborgové představují dokonalého válečného pěšáka s velmi velkou palebnou silou, Psionikové zase dokážou z ústraní ovládat cizí mysl, takže mohou nepřátele porážet jejich vlastními zbraněmi. Každého z vojáků lze ovládat samostatně nebo volit hromadné příkazy. Všechny bitvy rozhoduje vhodná strategie, a proto se vyplatí podřídit se heslu „dvakrát mysli a jednou střílej", zvláště v pokročilejších misích, které mají vzrůstající obtížnost.

Na všech územích obvykle najdete nějaký ten artefakt k prozkoumání, ovšem vzhledem k dlouhému času potřebnému k rozluštění výrobního tajemství se vyplatí na dobytých územích stavět základny, které výzkum o poznání urychlují. Zvuková stránka i grafika patří k dnešní javové špičce.

[Žánr] Strategie s prvky RPG **[Platforma]** Java MIDP 2.0
[Výrobce] Redboss Games, www.redbossgames.com
[Cena] 79 Kč **[Zdroj]** Redboss, www.redboss.cz **[CZ]**

8,7

WALLBREAKER 2 RELOADED

Hra WallBreaker 2 navazuje na úspěšnou sérii her značky Arkanoid. Jako obvykle tedy pohybujete plošinou, kterou odrážíte míčky do hracího pole tak, abyste zničili cihly ve zdi na ploše, a snažíte se sbírat bonusy, ukrývající se uvnitř některých cihliček. Pokud míček plošinou netrefíte a proklouzne vám pod ni, ztrácíte život. Hrát můžete ve dvou módech – Quick mód nabízí levely v náhodném pořadí, Adventure mód procházení podle dějové linie. Oproti navyklé klasice musíte na konci úrovní bojovat proti hlavním bossům a lze hrát za dvě postavy (volíte si na začátku každého levelu) lišící se počtem míčků, plošinou a jednou speciální vlastností (seslání blesku nebo fireballu). Po úspěšně splněných levelech se také dostanete do bonusové části, kde si můžete vysloužit život navíc. K ovládání stačí čtyři tlačítka, grafika i hratelnost je na velmi dobré úrovni a vzhledem k velkému množství dílčích misí vás čeká hezkých pár hodin hraní.

[Žánr] Arkáda **[Platforma]** Java MIDP 2.0
[Výrobce] in-Fusio, www.in-fusio.com **[Cena]** 59 Kč
[Zdroj] T-Mobile, www.t-zones.cz **[EN]**

7,4

DESTINY

Kapitán Jack Lender odcestoval na rutinní expedici, skončil však v červí díře, která jeho vesmírnou loď strhla do neznámé a vůbec ne přátelsky naladěné galaxie. Cestu k domovu si musí probojovat přes patnáct akčních levelů. Destiny by byla běžnou řadovou vesmírnou střílečkou s mírně nadprůměrnou grafikou, nebýt neobvyklé možnosti nastavení libovolného zobrazení a hezkých doprovodných zvuků. Jinak vás ovšem čeká obvyklá vesmírná klasika – proletět daným územím, vyhnout se překážkám a sejmout pár nepřátel. Zajímavou, ne však příliš pozitivní vlastností hry je fakt, že ve hře střílíte pouze vy, nepřátelé proti vám nevypustí ani záblesk laseru či antihmoty a snaží se vám hlavně „plést pod nohama". Vesmírnou loď také není možné dále vylepšovat či opravovat a chybí přirozeně se vyvíjející doprovodný příběh. Dílčí levely sice obsahují spoustu bonusů a jiných zbraní, ale místy už zavání stereotypem, takže ani tak nevadí, že se hra dá docela rychle dohrát.

[Žánr] Akční **[Platforma]** Symbian OS **[Výrobce]** Black Bull Studios, www.blackbullstudios.com
[Cena] 79 Kč **[Zdroj]** Playme.cz, www.playme.cz **[EN]**

6,0

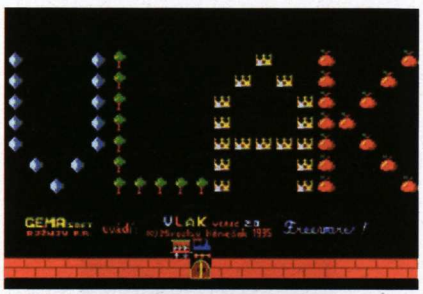
HRÁČŮV RÁDCE

Dětské sny se nám plní jen v omezené míře. A možná se sluší říct: díky bohu za to. Zatímco někteří se coby malí caparti statečně vydávali na oběžnou dráhu v kůži kosmonautů, jiní toužili po kariéře popelářů. Jisté je, že takřka každý klučina miloval vláčky a chtěl být alespoň na okamžik mašinfírou, ovládat fascinující stroj, schovaný za slovem vlak. Dětský sen vám dnes splníme.

JAK SE STÁT MAŠINFÍROU

VLAK

Stará klasika od českých GEMAsoft a hra, která se v českých luzích a hájích dočkala nevídané popularity. Přitom nemá nic, čím by se vymykala průměru: tvůrci zkopírovali nápad klasického hada, kdy sbíráte nejrůznější předměty a váš (v tomto případě „vlakový") svěřenec narůstá do stále větších a větších rozměrů, neoslnilo ani zpracování hry. Dostatek levelů a zvyšující se obtížnost nás však přesto dokázaly připoutat k obrazovkám.



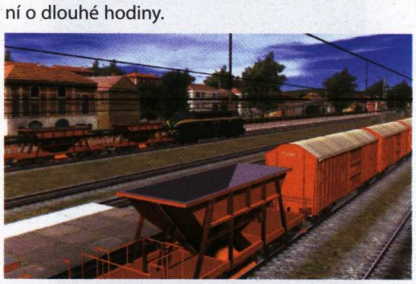
zajímavý nápad, dostatek úrovní
okopírovaný koncept, slabší zpracování

[Platforma] PC [Žánr] Arkáda [Rok vydání] 1995
[Cena] freeware

TIP

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

Pozorovat vláčky zvenčí může být kouzelné, ale to pravé nabízí teprve možnost stát se mašinfírou – mít celý vlak jen pod svou kontrolou. Po microsoftím Train Simulator využil mezery na trhu autorský tým firmy Aurora, který nám (nyní již pravidelně v ročních intervalech) nabízí nejrealističtější simulaci železnice na trhu. Výhodou hry je obří komunita, která stojí za vznikem desítek rozšíření a vylepšení, jež vám prodlouží dobu hraní o dlouhé hodiny.



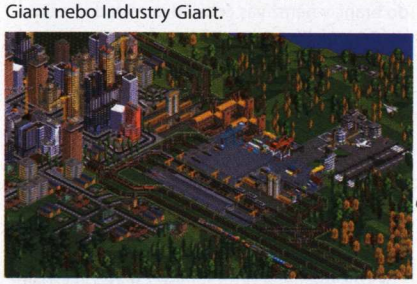
dostatek herních režimů, editor, upgrady na internetu
minimum inovací, HW nároky

[Platforma] PC [Žánr] Simulace železnice
[Rok vydání] 2006 [Cena] 599 Kč

TIP

TRANSPORT TYCOON

Transport Tycoon byl jednou z prvních her, které využily výhod tehdy se rozvíjejícího média s názvem CD-ROM. Do historických análů počítačových her se však zapsal výraznějším písmem. Hra nabídla do té doby nevídanou budovatelskou strategii, postavenou na konceptu budování dopravní infrastruktury. Hráč spojoval města a továrny nejen pomocí železnice, ale také dalšími dopravními prostředky. Na svou dobu ohromil propracovaný ekonomický systém, na odkaz hry navázaly v novém století tituly jako Transport Giant nebo Industry Giant.



první z prvních, propracovaný ekonomický systém
starší hra, lépe seženete její novodobé nástupce

[Platforma] PC [Žánr] Budovatelská strategie
[Rok vydání] 1995 [Cena] Bazar

TIP

THE LAST EXPRESS

Zatímco v mnoha titulech ztvárnil vlak pouze jednu z mnoha lokací (vzpomeňme na úrovně ceněných Commandos apod.), výjimečná adventura The Last Express se jim oddala celá. V pozadí ve své době nedoceněné hry stojí Jordan Mechner (tvůrce známější série Prince of Persia), který na palubě Orient Expressu rozehrál drama, v němž nechyběla vražda, romance a intriky. Hra se vymanila z tradičních klišé a nabídla netradiční zážitek, umocněný svým realtime pojetím (čas v ní plynul bez ohledu na činnost hráče).

příběh a herní dění, realtime pojetí, Art Nouveau grafika
špatná dostupnost hry

[Platforma] PC [Žánr] Adventura
[Rok vydání] 1997 [Cena] Zahraniční bazary

TIP

LOCO COMMOTION

Na vláčky můžete jít také logicky: stejně jako český vývojářský tým Plastic Reality Technologies na počátku 21. století. Jejich výtvor Loco Commotion je hrou na způsob legendární série Lemmings. Na rozdíl od malých zelenovlasých stvoření však máte k dispozici zhruba stejně inteligentní osádky vlaků, jež musíte provést spletitou tratí až do domečku v podobě blikající brány. Zajímavý nápad se v případě Loco Commotion potkal i s dobrým zpracováním.

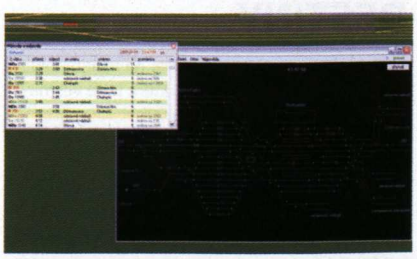
svěží nápad mezi logickými hrami, solidní zpracování
malý počet misí, některé divné herní postupy

[Platforma] PC [Žánr] Logická hra
[Rok vydání] 2001 [Cena] Zahraniční bazary

TIP

VIRTUÁLNÍ ŽELEZNICE

Spíše než hrou je Virtuální železnice odbornou aplikací, která však pronikla také do řad hráčů Všem otrlým nadšencům umožňuje vyzkoušet si řízení provozu ve stanicích či na celých traťových úsecích bez jakýchkoliv berliček a ústupků, které nabízí dnešní hry. Doporučujeme jen fanatikům bez špetky sebezáchovy!



simulace bez ústupků
jde o plnohodnotnou aplikaci (nikoliv hru)

[Platforma] PC [Žánr] Simulace [Rok vydání] 2006
[Cena] Zdarma (vrw.webz.cz)

TIP

BLOG

ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV

DAVID SLÁMA

VÁNOCE MEZI PODZIMNÍM LISTÍM

A je to tady. Období, které těší každého hráče a děsí všechny lidi z herního průmyslu. Blíží se Vánoce, svátky, u nichž přídomek „klidu a míru" již dávno není na místě, a tak je potřeba všechny hry dostat na trh, aby se mohly objevit pod vánočním stromečkem. Do rukou se člověku dostanou vytoužené dlouho vyvíjené AAA tituly, stejně jako zabugované pokusy skrýt mrzké kvality vlastní práce v předvánočním nadšení a shonu.

A také jde o to většinu toho stihnout v listopadu. Důkazem je nejen tohle nabité číslo Doupěte, ale i roztomile výrazné kruhy pod mýma očima (a očima kolegů, ale nezkoušejte je na to upozorňovat, chcete-li setkání s nimi přežit). Nicméně si nestěžuji – odměny v podobě Neverwinter Nights 2 či Need for Speed Carbon byly přes určitá kyselá sousta dostatečně sladké.

Tak jako tak, další díl „nového fenoménu na starém médiu" je tu a já minule udělal neprozřetelný slib, že to tentokrát vezmeme odlehčenější formou. Nu co naplat, odložím protentokrát masku mravokárce a pokusím se nějak uspořádat sérii chaotických poznámek, co jsem si za uplynulý měsíc udělal. A zdá se, že to bude hodně o vás, čtenářích.

NE VŽDYCKY POŠŤÁK ZVONÍ DVAKRÁT

Píšete nám do redakce. Píšete nám e-maily, soukromé zprávy na fórum, vzkazy na ICQ… a občas stojí za to. Původně jsem chtěl nejrůznějším „hlodům", co nacházíme ve svých schránkách, věnovat celý listopadový blog, a tak jsem obešel kolegy a všechny hlášky si vypsal. Jenže ouha, po probrání všeho nepublikovatelného mi toho moc nezbylo. Třeba vás ale i tento malý vzorek s mým subjektivním komentářem potěší.

Kdo: Fr@nd@
Komu: mně
Co: schanim Starcrafta pres dc ++ a nikdo ho tam nema a je to fuska nevis-te kde bych ho sehnal?Ne v obchode
Komentář: Stačí zajít do nejbližšího obchodu s hrami a sbalit pod tričko Blizzard Anthology (Diablo, Warcraft 2 a Starcraft s Brood War v jednom balení) – cena a zákonnost je stejná jako na DC++ a jako bonus je minihra „Uteč, než tě chytí".

Kdo: Martina P.
Komu: mně
Co: Pošleš mi hru Carbon
Komentář: Nepošlu

Kdo: Anonym
Komu: Honza Morkes
Co: napises mi prosim kde si muzu stahnout mluvenou cestinu na nhl07?
Komentář: Jistěže, zkus adresu downloads.ea.cz, popřípadě se ozvi na e-mail cestiny@ea.cz.

Kdo: danek
Komu: Ladislav Nosákovec
Co: jsi hezky kluk mas pekne vlasy
Komentář: Popravdě tento mail změnil v redakci hodně. Dřív jsme si totiž dech beroucí nádhery Nosiho vlasů nevšimli, naštěstí nám teď kolegův skalp zdobí redakční stěnu, konkrétně obývá čestné místo vedle fotek Božského Káji a Věčné Helenky. Nosimu jsme nedávno koupili čepici, aby mu přes zimu nebyla zima, ačkoli by to bylo, bráno rozborem slov, přirozené.

Kdo: bnov
Komu: Petr Kolář
Co: Dobrý deň, mám návrh, aby v týždennom prehľade hier, ktorý zasielate e-mailom u každej Ste uviedli aj orientačne veľkosť hry v MB. Ďakujem
Komentář: Dobrý den. V rámci lepší služby našim čtenářům budeme dodávat nejen velikost dané hry, ale přímo i odkazy, na nichž si ji mohou stáhnout. Nesmíme zapomenout ani na nové kolonky s odkazy na crack a popisy ochran proti kopírování. (Psáno ve vazební věznici Brno-Bohunice.)

Reprezentativní vzorek redakcí přijímané pošty máme úspěšně za sebou a vy se neváhejte i nadále obracet s nejrůznějšími dotazy, žádostmi a návrhy na své oblíbené redaktory, nicméně nezapomeňte, že dvouleté předplatné Doupěte se získává za příspěvky jiného druhu :-).

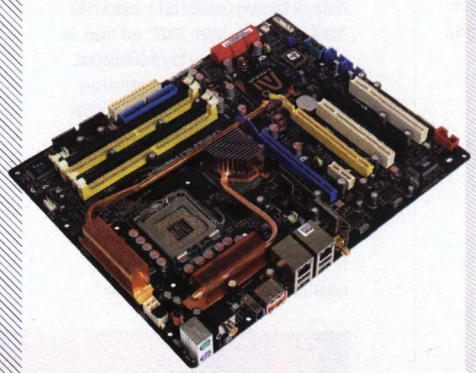
■ Blizzard se konečně vytáhl s konkrétnějším datem vydání datadisku na západě nejhranějšího MMORPG World of Warcraft. Přídavek Burning Crusade byl z „konce roku 2006" odložen na „leden 2007", což značí, že někdy na jaře bychom se hry mohli dočkat. Já jsem zatím oprášil svůj účet, nahrál nejnovější patch, aktualizoval addony a udělal pořádek mezi postavami. A tak až někde v Azerothu potkáte elfího huntera Lockleara s exotickým petem uloveným poblíž Thunder Bluffu, trollího mága Jiskrru nebo třeba elfí priestku pojmenovanou Andilekk, vězte, že se třeba za nevinnou lamičkou skrývá redaktor vašeho oblíbeného časopisu.

■ Blíží se soumrak kvalitních RPG? Takové články by se teď klidně mohly vyrojit. Oblivion spoustu hráčů zklamal místy zbytečnou HW náročností a všeobecným levelováním monster, Gothic 3 problematiku HW nároků vynesl ještě dál navíc za doprovodu hejna bugů, Neverwinter Nights jsou při jistém úhlu pohledu jen stínem první hry a jejích datadisků – nejen díky rozporuplné optimalizaci a extrémní ignoraci novinek. To vše jistě nejsou dobrá znamení, přesto je na místě zůstat optimistou a doufat, že radost z práce tvůrcům RPG ještě nějakou dobu vydrží. Už jen proto, kolik toho zvládl Peter Molyneux naslibovat v souvislosti s Fable 2.

HARDWARE NEWS

Připravena pro Conroe

Příznivci společnosti nVidia zatím mohli pouze závidět Intelu jejich Core 2 Duo procesory. Po nedávném uvedení čipové sady nForce 570i nyní přichází i 590i, kterou jako první na své desce použil Asus. V jeho podání je deska vybavena třemi dlouhými sloty PCIe, zvukovou kartou na přídavné kartě a chlazena je pomocí heatpipe. Stejně vysoká jako její výkon ale bude i její cena.



[základní deska]
ASUS P5N32-SLI PREMIUM
předpokládaná cena 6 000 Kč
www.asustek.com

Na velikosti záleží

Nový mohutný univerzální chladič pro procesory AMD i Intel má na svědomí Silverstone. O odvod tepla od procesoru se starají tři masivní 8mm hliníkové trubičky heatpipe, pasiv pak ofukuje velký 12cm větrák. Jeho otáčky lze manuálně regulovat v rozmezí 800–2 400 ot./min.

[univerzální chladič]
SILVERSTONE NITROGON NT06
cena 60 USD (1 800 Kč)
www.silverstonetek.com

CrossFire interně

Zcela nové jádro RV570 nabízí grafika Radeon X1950Pro. Obsahuje 12 pixel pipeline a 36 shaderů. GPU a 256 MB paměti DDR3 jsou taktovány na 575/1 380 MHz. Novinkou je i interní konektor pro propojení dvou karet v režimu CrossFire. Samozřejmostí je podpora funkce Avivo. Velmi zajímavá je především cena, kterou by tato karta měla směle konkurovat GeForce 7900 GS.

[grafická karta]
SAPPHIRE RADEON X1950 PRO
předpokládaná cena 6 000 Kč
www.sapphiretech.com

Legendou už od narození

Nokia nechala stranou veškeré kompromisy a vyrobila telefon, kterému nechybí žádná mobilní vymoženost. V příjemně malém a překvapivě lehkém těle (99 × 53 × 19 mm, 120 g) Nokie N95 objevíte skvělý displej se šestnácti miliony barev a úhlopříčkou 66 mm, podporu nejrychlejších mobilních přenosů HSDPA, Wi-Fi, výstup na TV, 5Mpx fotoaparát nebo integrovanou GPS navigaci. Netradiční dvojitá výsuvná konstrukce navíc nabízí kromě numerického bloku i multimediální panel pro ovládání přehrávače.

[smartphone]
NOKIA N95
předpokládaná cena 22 000 Kč
www.nokia.cz

Jablečná mikroskopie

Novým nositelem prestižního titulu nejmenšího digitálního přehrávače na světě se stal iPod shuffle druhé generace, téměř o polovinu menší než jeho předchůdce. Tradičně bílá 15g placička s charakteristickým kruhovým ovladačem nemá vlastní displej, nalákat se ale snaží na funkci náhodného přehrávání oblíbené hudby, pro niž je připravena kapacita 1 GB. Na jedno nabití vydrží přístroj až dvanáctihodinovou produkci.

[MP3 přehrávač]
APPLE IPOD SHUFFLE DRUHÉ GENERACE
předpokládaná cena 3 500 Kč
www.apple.cz

Z ruky nikdy nevyklouzne

Se zpocenýma rukama má při dlouhé práci s myší problémy nejeden uživatel, myš Dicota Vent vaši ruku ovšem zpotit nenechá. Vybavila se na to totiž pryžovým povrchem a 35mm větrákem, který ofukuje dlaň i prsty na bocích myši a pot spolehlivě vysuší. Větráček můžete vypnout mechanickým přepínačem, o jeho napájení a zároveň spojení myši s počítačem se stará USB rozhraní. Rychlý a přesný pohyb zajišťuje laserový senzor s neviditelným světlem a rozlišením 1 600 dpi.

[laserová myš]
DICOTA VENT
cena 639 Kč
www.dicota.cz

Radek Babíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

NEJPŘESNĚJŠÍ HLODAVEC V DOSTUPNÉ CENĚ

Každý správný hráč časem pochopí, že potřebuje myš, která jej nebude omezovat v rychlejších hrách. Vysoká přesnost laserových snímačů již umožnila překročit kulatou hodnotu 2 000 DPI, kterou se donedávna honosily nejlepší myši. Nejvyšší současný model značky A4tech s označením X-750BF umožňuje hardwarovou změnu citlivosti v rozmezí 600 až 2 500 DPI v šesti krocích pomocí dedikovaného tlačítka.

Třikrát a dost

Zaměření na hry je zřejmé i z další speciální funkce – 3XFire. Zvláštní tlačítko umístěné vedle kolečka simuluje bez nutnosti použití ovladačů velmi rychlý trojstisk levého tlačítka myši. Tato funkce se dá využít v některých typech her, kde se delším střílením snižuje přesnost a první tři rány tak mohou mít správně smrtící účinek (typicky CS:S). Své využití straně. Symetrický tvar myši vyhovuje i levákům, kteří ale jen stěží využijí boční dvojici tlačítek.

Rychlost jí svědčí

Možnosti ovládacího programu nejsou nikterak bohaté, umožní vám pouze běžnou konfiguraci tlačítek, které chybí možnost profilování pro různé aplikace nebo hry. Rozhraní se integruje přímo do běžného ovládacího panelu myši a kupodivu neobsahuje ani možnost manuálního nastavení kroků pro změnu citlivosti. Ty jsou pevně stanoveny na hodnoty 600, 800, 1 200, 1 600, 2 000 a 2 500 DPI a aktuální nastavení indikuje barva poosvětlení kolečka.

Dojmy z používaní myši na hraní her i práci v systému jsou veskrze kladné. Velmi vysoká citlivost se hodí především na rychlé hry stylu FPS, kde nám ale chyběla možnost uživatelsky ovlivnit počet kroků změny citlivosti.

A4TECH X-750BF
[produkt] optická myš
[cena] 559 Kč
[zdroj] Agen
[kontakt] www.agen.cz

VERDIKT

7,0 celkové hodnocení

- Nízká cena
- Velmi vysoká přesnost snímače
- Drsný povrch příjemný na práci
- Slabší možnosti konfigurace DPI
- Méně vhodná pro větší ruce

Snímač	8
Vlastnosti	7
Ergonomie	8
Software	5

> **HERNÍ MYŠI I KLÁVESNICE POTŘEBUJÍ KVALITNÍ OVLADAČE S MOŽNOSTÍ PROFILŮ**

by si teoreticky mohlo najít i v prostředí operačního systému, kde může dobře sloužit jako rychlejší dvouklik, i když dnes snad již nejsou lidé, kteří by nestíhali nutnou frekvenci pro běžný dvouklik.

Povrch a barva myši, které jsou indikovány dvojící znaků BF v názvu, patří také k výhodám testovaného modelu. Drsný povrch zabezpečuje pevný a jistý úchop rukou, který je ještě podpořen gumovou ploškou pro palec na boční

Často by se hodila dvoustupňová změna mezi velmi rychlými reakcemi a jemným zamířením na dálku. Přesnosti a spolehlivosti snímání povrchu nelze v podstatě nic vytknout a slabším článkem se tak spíše stává hráč. Výtku lze směrovat k nemožnosti využít potenciál vysokých frekvencí USB portu, které by významně zkrátily reakční čas na pohyb myší.

A4tech X-750BF	Genius Ergo 525	Logitech G5 Laser Mouse
559 Kč	690 Kč	1 750 Kč

Připojení: USB • počet tlačítek: 4 + kolečko s možností stlačení a „3XFire" tlačítko • počet programovatelných tlačítek: 5 • hmotnost: 118 g • délka kabelu: 2 m • rozlišení snímače: 600 až 2 500 DPI • rychlost snímání: 6 500 snímků/s • maximální akcelerace: 15 G • ovládací software: X7-Smart

A4TECH X7 G100

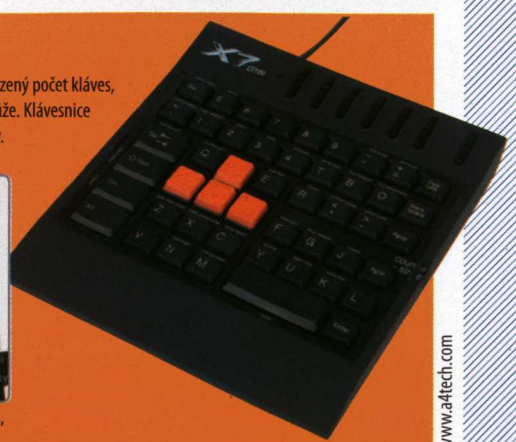
Dobrým doplňkem herní myši je kvalitní také herní klávesnice. Z produkce A4tech jde o model X7 G100, který obsahuje pouze omezený počet kláves, jež se běžně při hraní používají. Výměnné rámečky popisují funkce jednotlivých kláves, k výrobě vlastních vám ale výrobce nepomůže. Klávesnice nepotřebuje žádné ovladače, protože se chová jako běžná USB klávesnice, bohužel ale zcela chybí jakákoliv možnost profilů pro hry.

K výhodám patří odolnost proti vodě nebo zvýšená hmotnost pro zamezení pohybu po stole. Také nejpoužívanější klávesy W, S, A, D jsou vyvýšené a pogumované. Pro hraní vybrané čtveřice her je praktická, i když například v CS:S jsou nečitelné popisky F kláves omezující.

A4TECH X7 G100
[produkt] Herní klávesnice
[cena] 330 Kč

Praktický textilní obal pojme do přední kapsy i vaši oblíbenou herní myš

Schémata pro ovládání BF2, CS:S, CoD 2 a HL 2 se taky neztratí



www.a4tech.com

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Většinou trápí Trackpoint na notebooku, občas provětrá i nejlepší herní myši

článek vznikl ve spolupráci s časopisem Computer

TEST: JAKÝ PROCESOR NA HRY?
ANALÝZA HERNÍHO VÝKONU SOUČASNÝCH PROCESORŮ

Přestává vám stíhat počítač a nevíte, kde je problém? Rozmýšlíte se nad vánočním vylepšením? Výkon ve hrách přímo či nepřímo ovlivňuje řada součástí počítače, mezi nimiž patří procesory k těm nejdůležitějším. V tomto článku vám poradíme, jaký zvolit procesor do herní sestavy s dostatečným výkonem a atraktivní cenou.

Na úvod je potřeba říci, že v podstatě všechny dnešní procesory jsou výkonné a ani jeden si nezaslouží nálepku „pomalý". O výsledném výkonu systému však nerozhoduje pouze procesor, ale množství dalších hardwarových i softwarových aspektů. Je proto nutné vždy dobře zvážit, zda se úspora v této oblasti a investice do pamětí nebo grafické karty nevyplatí více.

Procesor se někdy zapotí

Moderní počítačové hry jsou jedny z nejnáročnějších aplikací, které umí položit na kolena kdejaký počítač. Nejzatěžovanější komponentou obecně je samozřejmě grafická karta, která se stará o nejnáročnější část výpočtu, tj. vizualizaci scény. Procesor obstarává herní fyziku, zvuky (ve spolupráci s grafickou kartou), umělou inteligenci nepřátel a také zpracovává pokyny uživatele. Možná se z tohoto krátkého výčtu zdá, že procesor dělá víc práce než grafika, ve skutečnosti má ale v drtivé většině her mnohem větší vliv na výsledný výkon použitá grafika.

> **S POMALOU GRAFICKOU KARTOU VÁM RYCHLÝ PROCESOR NEPOMŮŽE**

Kromě procesoru a grafiky nelze vynechat ani kapacitu operační paměti, o které se dočtete více v Doupěti 5/06. Malá kapacita RAM může způsobit nepříjemné čekání na nahrávání nových částí úrovně nebo poklesy úrovně snímků za sekundu pod únosnou mez plynulosti. Také pevný disk hraje nemalou roli při čtení množství dat, jeho výkon ovlivňuje výsledný herní zážitek. Výkonný disk se pozitivně projeví pouze tehdy, pokud máte velmi málo operační paměti (512 MB a méně), protože pak dochází k častějšímu využívaní stránkovacího souboru (virtuální paměti), který sídlí právě na pevném disku. Tato situace by ale nastávat neměla, protože jejím důsledkem je vždy „cukání" obrazu (kvůli několikanásobně pomalejší práci disku).

Zní to jednoduše

Výkon a spotřeba jsou prakticky jediné dva parametry, které určují kvality dnešního procesoru. Největší vliv na výpočetní výkon má stále frekvence, ale to platí jen v rámci jednotlivých architektur nebo modelových řad. Dle frekvence větší nelze vzájemně srovnávat odlišné procesory, i když lze například určit, kolik MHz navíc potřebuje některý model na překonání druhého. Další zmatek do této úvahy přinášejí sami výrobci, kteří dnes již nepropagují frekvence svých čipů, ale jejich modelové značení. To ale může neznalým jedincům připomínat chaotickou změť čísel, přestože má svůj řád.

Druhý parametr procesoru, který zůstává zvykem uvádět, tvoří velikost vyrovnávací paměti L2.

Zde samozřejmě platí čím více, tím lépe. I to má ale jisté hranice, u nichž se již nevyplatí vzhledem k menšímu nárůstu výkonu za větší cache připlácet. V této oblasti exceluje AMD, u něhož najdete mnoho modelů se shodnou frekvencí a rozdílnou vyrovnávací pamětí. I když jsou tyto procesory založené na stejném jádře (a tedy i architektuře), přesto jsou mezi nimi výrazné cenové rozdíly a navíc mají odlišné značení. V našem přehledu nastává těchto „kolizí" hned několik. Můžete si proto všimnout, že větší kapacita vyrovnávací paměti má na hry poměrně významný výkonnostní dopad. U ostatních aplikací se ale projevuje velmi omezeně.

Když jeden nestíhá, druhý pomůže

Aktuálním trendem vývoje se tento rok stala dvě a zanedlouho nás čekají i čtyři jádra. Dvoujádrové procesory vytlačují jednojádrové z hlavního proudu především díky masivnímu marketingu výrobců. Zvyšování frekvence totiž začalo poslední dobou stagnovat a přechod na více jader byl jen otázkou času. Bohužel, efektivita tohoto řešení ve velké míře závisí na výrobcích softwaru, kteří musí do svých produktů zabudovat podporu vícevláknového zpracování. Aktuální stav není příliš optimistický a dvě jádra vám

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Většinou trápí Trackpoint na notebooku, občas provětrá i nejlepší herní myši

PODROBNÉ PARAMETRY		Intel Core 2 Duo E6700	Intel Core 2 Duo E6600	AMD Athlon 64 X2 5000+	Intel Core 2 Duo E6300	AMD Athlon 64 X2 4600+	AMD Athlon 64 X2 4200+ EE	Intel Pentium D 945
Hry	Half-Life 2 (800 × 600, 4× AA, 8× AF) [fps]	86	79	64	60	61	56	50
	Doom 3 (800 × 600) [fps]	175	170	145	144	127	131	121
	Far Cry (800 × 600) [fps]	138	128	99	101	94	87	82
	Unreal Tournament 2004 (800 × 600) [fps]	312	285	230	204	212	205	176
	F.E.A.R. (800 × 600, minimální fps) [fps]	67	61	46	47	44	41	40
	Comanche 4 (800 × 600) [fps]	120	109	95	82	89	81	73
	X3 - Reunion (1 024 × 768) [fps]	64	63	57	54	55	52	48
Herně zaměřené testy	3DMark01 default [body]	33 921	32 249	26 223	26 203	25 549	24 060	23 204
	AquaMark3 CPU [body]	15 580	14 674	11 679	11 842	11 422	10 434	10 858
	3DMark06 CPU [body]	2 321	2 057	1 997	1 631	1 806	1 661	1 661
Spotřeba	spotřeba sestavy bez zátěže [W]	102	104	94	101	94	92	121
	spotřeba sestavy v zátěži [W]	157	146	185	146	180	140	195
Parametry	patice	socket 775	socket 775	socket AM2	socket 775	socket AM2	socket AM2	socket 775
	výrobní technologie [nm]	65	65	90	65	90	90	65
	frekvence [GHz]	2,67	2,40	2,60	1,86	2,40	2,20	3,40
	násobič (minimální/maximální)	6/10	6/9	5/13	6/7	5/12	5/11	12/17
	reálná frekvence FSB/základní frekvence pamětí [MHz]	266	266	720	266	800	720	200
	název jádra	Conroe	Conroe	Windsor	Allendale	Windsor	Windsor	Presler
	velikost cache L1/L2 [kB]	32/4 096	32/4 096	2× 128/2× 512	32/2 048	2× 128/2× 512	2× 128/2× 512	2× 16/2× 2 048
	udávaný tepelný výkon [W]	65	65	89	65	89	65	95
	koncová cena [Kč]	15 357	9 707	11 234	5 917	8 792	6 481	5 323

Procesory jsou seřazeny podle průměrné hodnoty FPS ve vybraných hrách. Použité zkratky: Enhanced Memory 64 (EM64T), Hyperthreading (HTT), Execute Disable Bit (XD bit), Virtualizace (VT)

přinesou výkon navíc především při spouštění více aplikací nebo u několika málo programů, které zvládají podporu více procesorů již dnes.

Nejvýrazněji se tento stav projevuje právě u her, které jsou typicky spuštěné jako jediný program a dvoujádrový procesor v nich využijete pouze velmi omezeně (zatím). Budoucnost věští pokročilejší fyziku a umělou inteligenci pro dvou- a vícejádrové procesory, dnes však stále platí, že jednojádrové procesory s vyšším taktem jsou pro hry výkonnostně i cenově lepší alternativou (zejména u AMD). Druhé jádro vám samozřejmě přinese jistou výkonnostní rezervu pro kopu programů na pozadí, které můžou být i výkonnostně náročné. Tato situace se ale dá řešit také pomocí priorit procesů, kdy nastavíte programům na pozadí nižší prioritu než hře (nebo opačně), a poté bude mít hra vždy přednost před např. FTP serverem nebo IM klientem.

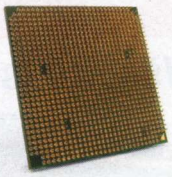
Kromě více jader osciluje reklamními kampaněmi i hodnota tzv. „Performance per Watt" neboli výkon na watt. Spotřeba se nedávno stala jedním z hlavních cílů i u Intelu, který po Prescottu pochopil, že doma raději topíme jinak než počítačem. Nízká spotřeba potěší nejen peněženku při platbě za elektřinu, ale i fanoušky ticha. Méně žravý procesor se lépe a levněji chladí, a hodí se tak do menších skříní počítačů do obýváku. Velmi zajímavé jsou v této oblasti 65W verze Athlonu 64 X2 (vyšší modely s přívlastkem EE nebo nejníže taktovaný X2 3600+), které nabízejí velmi dobrý výkon s chladnou hlavou.

Tak který?

Z grafu tabulky můžete zřetelně vidět náskok procesorů Intel Core 2 Duo před konkurencí. Nejvýhodnějším procesorem z pohledu ceny a výkonu je dnes jednoznačně Core 2 Duo E6300, který těsně následuje Athlon 64 X2 3600+, s nižším výkonem, ale také cenou. Oba tyto procesory se příliš nezahřívají a není problém je uchladit tiše a levně. Ve hrách zatím dvoujádrové procesory nemají velké využití, ale budoucnost slibuje příchod titulů, které by z druhého jádra mohly těžit významněji. Proto není úplně na místě přechod ze solidně taktovaného procesoru s jedním jádrem (typicky například Athlon 64) na dvoujádrový model. Raději svůj stávající procesor mírně přetaktujte nebo ještě lépe – investujte do grafické karty, která vám přinese mnohem větší užitek.

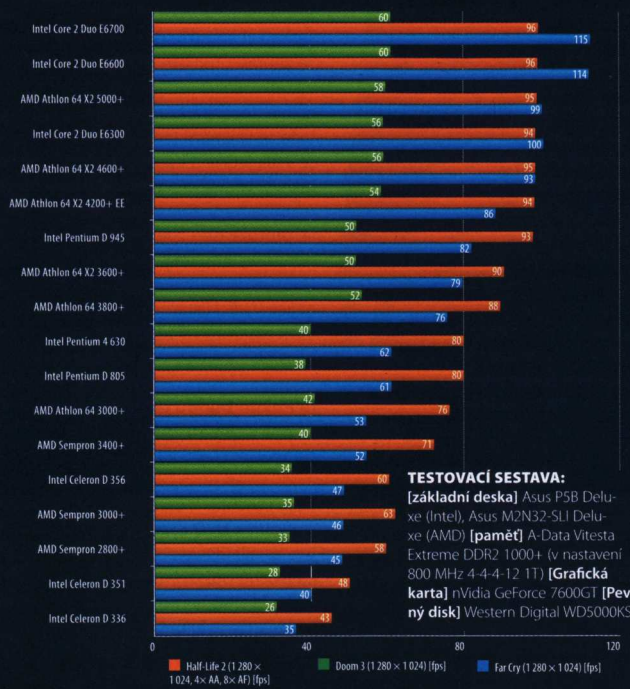
SOCKET 939 VS. AM2

V testu jsme se zabývali pouze procesory pro aktuální patice, a proto jsme jakožto výběhovou řadu vynechali socket 939. Pokud ale stále vlastníte desku s tímto chipsetem, můžete klidně dosažené výsledky aplikovat například na srovnání mezi vaším stávajícím Athlonem 64 a dvoujádrovým X2 nebo i konkurencí. Přímé srovnání výkonu procesorů pro socket AM2 (paměti DDR2) proti starším pro socket 939 (paměti DDR) vychází téměř shodně, odchylka se pohybuje v řádu 2 %.



Právě Athlon 64 X2 může být velmi dobrou možností pro upgrade u majitelů kvalitních sestav se starší paticí a dostatečnou kapacitou pamětí DDR. Jakékoliv jiné vylepšení by si totiž vyžádalo přechod na DDR2, což by vyšlo samozřejmě mnohem dráž.

VÝSLEDKY



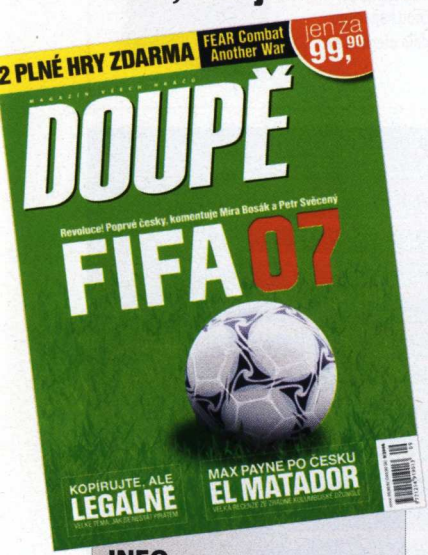
TESTOVACÍ SESTAVA: **[základní deska]** Asus P5B Deluxe (Intel), Asus M2N32-SLI Deluxe (AMD) **[paměť]** A-Data Vitesta Extreme DDR2 1000+ (v nastavení 800 MHz 4-4-4-12 1T) **[Grafická karta]** nVidia GeForce 7600GT **[Pevný disk]** Western Digital WD5000KS

Doupě dodává: pouze nejrychlejší procesor v testu dokázal pokořit použitou testovací grafiku, kterou jsme schválně vybrali z kategorie střední třídy. Na naměřených výsledcích si můžete všimnou, že i navzdory omezení výkonu procesorem, je hodnota FPS dostatečná u velké části testovaných modelů.

AMD Athlon 64 X2 3600+	AMD Athlon 64 3800+	Intel Pentium 4 630	Intel Pentium D 805	AMD Athlon 64 3000+	AMD Sempron 3400+	Intel Celeron D 356	AMD Sempron 3000+	AMD Sempron 2800+	Intel Celeron D 351	Intel Celeron D 336
50	54	39	38	42	39	34	35	33	27	25
117	108	86	86	79	74	61	63	58	47	43
80	76	62	61	56	53	47	46	45	39	35
185	198	142	132	165	160	135	140	127	109	101
35	37	35	27	27	25	29	22	19	23	23
74	76	54	54	58	56	52	50	46	41	38
47	47	36	35	35	33	25	28	27	21	18
22 358	24 190	20 240	18 184	19 150	19 164	17 542	17 095	16 703	15 903	14 968
9 788	11 554	9 660	8 015	9 096	8 842	7 713	7 880	7 711	7 207	6 682
1 507	953	925	1 339	719	741	856	631	622	789	700
94	93	105	123	92	90	121	98	105	107	111
142	138	170	186	125	125	160	119	133	156	156
socket AM2	socket AM2	socket 775	socket 775	socket AM2	socket AM2	socket 775	socket AM2	socket AM2	socket 775	socket 775
90	90	90	90	90	90	65	90	90	90	90
2,00	2,40	3,00	2,66	1,80	1,80	3,33	1,60	1,60	3,20	2,80
5/10	5/12	12/15	20	5/9	5/9	25	5/8	5/8	24	21
800	800	200	133	720	720	133	667	667	133	133
Windsor	Orleans	Prescott	Smithfield	Orleans	Manila	Cedar Mill	Manila	Manila	Prescott	Prescott
2× 128/2× 256	128/512	16/2 048	2× 16/2× 1 024	128/512	128/256	16/512	128/256	128/128	16/256	16/256
65	62	84	95	62	62	84	62	62	84	84
4 296	3 902	5 390	3 123	2 351	2 312	2 548	1 856	1 402	2 187	1 812

LISTÁRNA

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat



INFO

[Vydavatel] Computer Press
[Minimální požadavky] Umění číst
[Doporučené požadavky]
Vlastnictví počítače
[Homepage] www.doupe.cz
[Cena] 49,90/99,90 Kč

KONKURENTI:
Level **5,5**
Score **7,6**

Doupě se na stáncích objevilo už na začátku minulého roku (2005).

[!] Ve skutečnosti už na konci roku 2004. Toto letí…

Tehdy mělo jen 100 stran a já Doupě téměř vůbec neznal. Doupě mě přesvědčilo až na začátku tohoto roku (2006), protože nastaly velké změny. Bylo rozšířeno o 16 stran a hlavně Doupě získalo lepenou vazbu. Od této doby si Doupě kupuji pravidelně. Po prázdninovém odpočinku nás zaskočilo nový designem a hlavně novými rubrikami. Váš nový design se povedl. Zejména vaše nová rubrika galerie mě zaujala, ale vím moc dobře, že jste se inspirovali konkurencí, která má tuhle rubriku pod jiným jménem a je to Score. Taky jsem rád, že jste rozšířili redakční stránku, která nemá rozhodně konkurenci. O čem se mluví v redakci, je totiž super.

Dále to vezmu po pořádku. Sekce Loading je skvělá a můžu za ni Michaelovi poděkovat, novinky a preview jsou prostě super a dobře se čtou. Rubriku jízdní řád nemá nikdo tak jako vy podrobnou. Také Byznys je skvělý a třešničkou na dortu je pak bulvární zpravodajství v Pavlači. PC recenze jsou ozdobou vašeho časopisu. Nejraději mám recenze Kamila, Honzy a Alana.

Za pakatel je taky super, protože se dozvím, co je ve světě levného. Jenom si nemůžu pomoct a musím se zeptat, proč jste kdysi psali, co je v konkurenci? Teď jsou na řadě konzolové recenze, které já nečtu, protože se zajímám jen o PC hry. Když se však jedná o Kamilovu recenzi, tak si ji klidně přečtu (Table Tennis je příkladem). Bonus Zone je skvělá, protože jsou zde zcela netradiční rubriky hitparáda her, rozhovor Naostro, Hráčův rádce a to vše končí nejlepší věcí listárnou, která by jsi však zasloužila o tu jednu stránečku rozšířit.

[!] Pokud budou chodit zajímavé, vtipné či jiným způsobem zvláštní dopisy, rozšíříme ji rádi.

To je všechno k časopisu, teď přistoupím k DVD příloze (jsem rád, že jste zrušili CD verzi). Hned ze začátku trochu odbočím. Michal Acler je vedoucí DVD, a protože při pohledu na kalendář vidím jméno Michal, tak mu přeji co nejlepší plné hry a ostatní věci.

[!] Michal děkuje a přeje si co nejméně problematické plné hry a kladivo, aby mohl na DVD před Vánocemi dostat vše, co potřebuje.

Plné hry na DVD jsou chvalitebné (zejména No Man´s Land se mi líbilo). Demoverze jsou také super a hlavně, že jsou aktuální. K ostatním rubrikám nemám co dodat, protože jsou skvělé. Musím ale přiznat, že s DVD přílohou jsou velké problémy a pomalu se spouští, jsou však případy kdy se DVD nenačetlo vůbec. Konkurence je teď se dvěma DVD a co vy – nehodláte to další DVD přidat? Cena je naprosto bezkonkurenční, stojí polovinu co konkurence. To je konec mé recenze a musím říct, že si vás budu kupovat i nadále.
[Verdikt] 9,5
Jan Bičan

[!] Díky za slova chvály, nebojte se ale i kritizovat! Šance na uveřejnění jsou na míře kritičnosti nezávislé. Co se týče DVD – není problém přidat druhý disk, ale domníváme se, že po předvánoční horečce nastane obvyklá doba zimního spánku a dvě DVD budou v té době poloprázdná. V současné chvíli se nám daří na jedno DVD dávat vše, co si podle nás zaslouží hráčskou pozornost (byť je to občas náročné), takže změnu neplánujeme. Mohla by totiž také ovlivnit cenu, kterou zvyšovat rozhodně nechceme.

ÚŘAD PRÁCE

Vážená redakce,
myslím si, že za 99 Kč s DVD je časopis Doupě velmi kvalitní, navíc články jsou velmi humorné. Patří vám velká pochvala. Můžu si rezervovat místo redaktora ve vašem časopisu?:-D Akorát by mohlo být víc o hardwaru.
Good luck doupě!
H@n2

[!] Rezervovat? Ale jistě, stačí příště do obálky s dopisem přiložit i několik papírků s takovými divnými stříbrnými proužky a budeš první v pořadníku. Osobně doporučuji ty s přísně vypadajícím pánem, co na nich jsou čísílka 5 000.;-) Druhou, nudnější možností je sepsat kvalitní ukázkovou recenzi. Bohužel zatím si většina uchazečů vybírá to druhé.

WOW

Zdravím celou redakci časopisu Doupě.
Asi to slyšíte nebo čtete dost často, jenže když je něco pravda, tak… jste fakt perfektní a podle mně i nejlepší herní časopis, jaký znám. A to neříkám jen o ceně, která podle mě taky stojí za zmínku. Myslím tím celý časopis – novinky ze světa her, recenze nebo cokoli jiného. Samozřejmě i podle mne se najdu nějaké „chybičky", jenže kladné pocity u mě převládají. A taky se mi líbí nový design, který se podle mne k časopisu hodí.

[!] Sem s chybičkami. Práce v časopise je nikdy nekončící válkou s tiskovými šotky. Navzdory našim pokročilým deratizačním praktikám se vždy nejodolnější jedinci s talentem Sama Fishera a hbitos-

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, Tomáš Vrána, Karel Kališ, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Martin Demiger, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Jazykový korektor: Zdeněk Dan

Art director: Pavel Junk
Obálka: Pavel Junk
Asistentka redakce: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Věteřová
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Michal Bártů, Miloslav Řehoř, Jan Cága
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák

Computer Press Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
Computer Press Ostrava Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734
Computer Press Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
GENERÁLNÍ ŘEDITEL Stanislav Konečný
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Martin Daněk
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
VEDOUCÍ TIŠTĚNÝCH MÉDIÍ Tereza Bočková
ŘEDITELKA MARKETINGU Alexandra Poláková
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s.

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz

tí překofeinovaného králíka někde schovají a přežijí. Ale my se nevzdáváme – nasadíme na ně Defcon a bude!

Nepíšu vám ale jen proto, abych vás chválil. Rád bych se na něco zeptal. Chci si koupit hru World of Warcraft a určitě víte, že se u ní platí poplatky. Přemýšlím o 60denním herním kupónu. Jenže o něm nevím vůbec nic. Vím, že u hry je 30 dní hraní zdarma. Když si tedy kromě hry koupím 60denní herní kartu, vydrží mi až 3 měsíce? A jak se s ním vlastně platí?

Váš věrný čitatel

[!] Dotaz jsme předali osobě nejpovolanější, vrchnímu WoW nadšenci Michaelu Sternovi, toho času samozřejmě na toulkách virtuální přírodou. Odpovědi jsme se dočkali až poté, co jsme zákeřně odstranili síťovou šňůru k internetu (omlouváme se tímto operátorce nejmenovaného internetového providera za slova, která si od zoufalého WoW fanatika musela vyslechnout).

Ale k odpovědi: „V ceně hry je opravdu jeden měsíc zdarma, ovšem stále je nutné při první aktivaci hry zadat číslo z 60denní karty. Poté však můžeš hrát s klidným svědomím dlouhé 3 měsíce. Pohodlnější způsob placení je kreditní kartou, ovšem musí podporovat mezinárodní platby přes internet."

Nemohu ale pro objektivnost nepřipojit varování. I Michael byl kdysi normální hráč a World of Warcraft hrál jen nesměle a zřídkakdy. Poslední dobou mu však zcela propadl, redakčním poradám říká raidy a vodí si na ně desítky kamarádů, místo honorářů požaduje loot a ve volných chvílích staví v jednom z brněnských satelitů domek, aby si vyzkoušel, jak se v něm žije, než nemovitosti zavedou i ve World of Warcraft.

P.S.: Omlouvám se za to množství chyb, které jsem udělal.

[!] Netřeba se omlouvat, navíc to nebyly chyby, jako spíše unikátní pokus o českoslovenštinu, který jsme navzdory směrnici EU 16578/I6PO/2006 o podpoře evropské spolupráce a porozumění raději přeložili plně do českého jazyka.

To je pro dnešek vše. Pište dále, o svých oblíbených hrách, zážitcích a hlavně o tom, co se vám líbí (nelíbí) na Doupěti. Pokud se počasí umoudří a nebude simulovat herní koncept Lost Planet na území střední Evropy, sejdeme se opět za měsíc.
-HM-

MIKROSKOP

HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

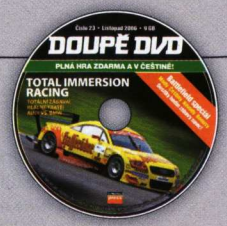
Všichni písálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz.**

ČASOPIS, KTERÝ DOKÁŽE ZAUJMOUT

pevnost
MĚSÍČNÍK O FANTASY, SCI-FI A HORORU

inzerce »

DOUPĚ DVD 11/06



TOTAL IMMERSION RACING CZ

DOUPĚ DVD 11/06

Svrbivý pocit v rukou, zrychlený dech, drobná nervozita a sp ousta očekávání. Podobné pocity mají profesionální závodníci při čekání na zelená světla na startovním roštu. Pokud jste někdy jen na okamžik zatoužili vyzkoušet kariéru automobilového závodníka na vlastní kůži, nyní máte díky Doupěti jedinečnou možnost – plnou hrou aktuálního čísla je totiž našlápnutá a benzínem provoněná adrenalinová zábava Total Immersion Racing.

Total Immersion Racing nabízí unikátní možnost osedlat některý z vozů třídy GT, jako je například Lister Storm, BMW M3 GTR, Bentley Speed a další. Z takřka neznámého pilota se musíte propracovat mezi absolutní závodní elitu a užívat si zasloužených ovací a přízně médií. Závodit budete na světově proslulých tratích typu Hockenheim, Monza nebo Silverstone (a dalších fiktivních okruzích). Vše si ale musíte nejdřív poctivě vybojovat! Na začátku je k dispozici jen pár okruhů a závodních týmů, ale jak se budete postupně zlepšovat, budou přibývat nové a nové možnosti.

Mezi největší lákadla Total Immersion Racing patří umělá inteligence soupeřů. Ta je na vysoké úrovni a nic ve hře nedostanete zadarmo. Aby toho nebylo málo, protivníci jsou schopni přizpůsobit se vašemu stylu jízdy a udělat všechno pro to, abyste skončili až za nimi. I přesto ale hra není nijak přehnaně obtížná, jelikož je svým pojetím spíše arkádovitějšího ražení a přehnaně realistickou fyziku byste tu hledali marně.

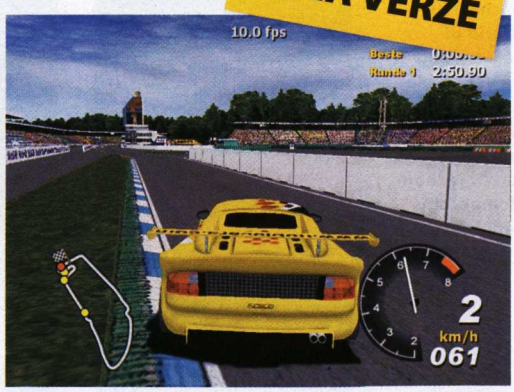
Ve výsledku je Total Immersion Racing příjemnou hrou, která vás chytne a jen tak nepustí, zvláště máte-li rádi okruhové závody. Z technologické stránky není možná nejnovější a někomu grafika může připadat lehce zastaralá, nicméně na to se v případě vybroušené hratelnosti moc nehraje. Příjemnou zábavu.

[Verze] Česká (titulky)
[Výrobce] Empire Interactive
[Datum vydání] Listopad 2002

[Minimální požadavky]	[Doporučené požadavky]
Windows 98, ME, 2000, XP	Windows 98, ME, 2000, XP
Procesor 500 MHz	Procesor 800 MHz
96 MB RAM	Grafická karta s 32 MB RAM
Grafická karta s 16 MB RAM	128 MB RAM
450 MB na HDD	450 MB na HDD

[Ovládání]
Hra se ovládá pomocí klávesnice, kurzorovými šipkami se pohybujete v menu a řídíte jimi vozidlo.

PLNÁ VERZE



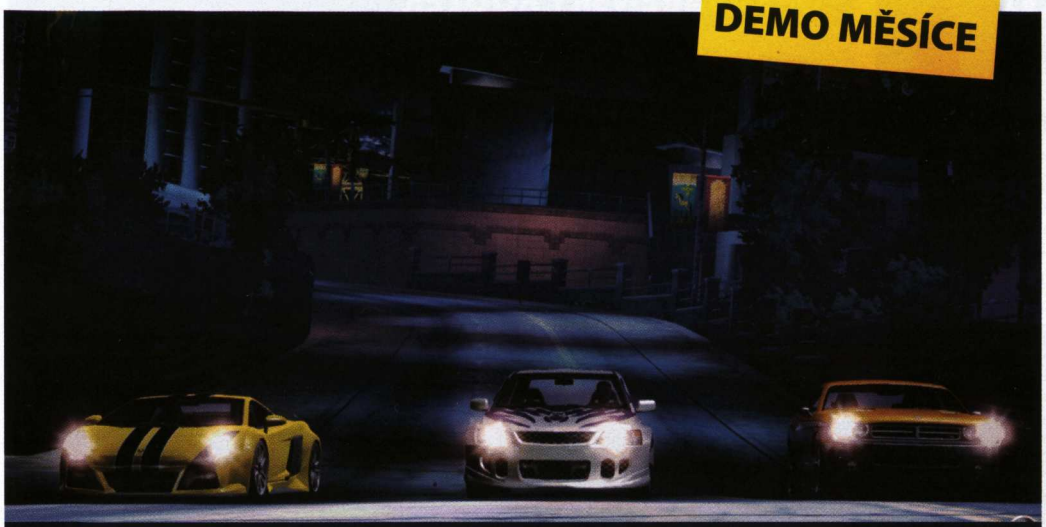
PLNÉ HRY:
Total Immersion Racing
Ben Jordan 4
Drivers Dilemma
Dark Woods 2
HaCKeR
Hacker 3.1
Kannonwagens
Net Guard
xBill

DEMOVERZE:
Battlefield 2142
Defcon
Medieval II: Total War
Need for Speed Carbon
Pro Evolution Soccer 6
Sid Meier's Railroads
Sam & Max Season 1: Culture Shock

VIDEA:
Bioshock
Clive Barker's Jericho
Crysis
Eragon
Gears of War
Kane & Lynch
Marvel Universe Online
Settlers VI
Shrek the Third
Viva Piñata

BONUSY:
ABCgames Cheater
Wincheater 2
Battlefield - češtiny
Battlefield 40K
Battlefield Balkan
Battlefield 2 Mod Tools
Battlefield 2 Sandbox
Homefront
Silent Heroes
Operation Peacekeeper
Galactic Conquest
Battlefield Vietnam Xtreme
Codename Eagle: Legends
Vietcong 2: Fist Bravo

PATCHE:
Battlefield 2142 v1.01
Gothic 3 v1.08
Guild 2 v1.2
Scarface v1.01



DEMO MĚSÍCE

NEED FOR SPEED CARBON

Důstojný nástupce legendární série, nebo jen další způsob, jak z nás vytáhnout peníze? To je asi otázka, kterou si musí klást každý milovník závodních her při pouhém zmínění dalšího dílu Need for Speed s podtitulem Carbon. Díky nedávno vypuštěnému demu si na hru může udělat názor opravdu každý – součástí ukázky je totiž jak úvodní filmeček, tak tratě pro Circuit a Drift. Až se vám v nich podaří zvítězit, dojde na finálový závod v Canyon Duelu. Projet se můžete v jednom ze tří nablýskaných aut, které je navíc možné dále upravovat za použití funkce Autosculpt.

VIETCONG 2: FIST BRAVO

MÓD MĚSÍCE

Patříte-li mezi fandy druhého dílu domácího Vietcongu, měli byste zpozornět. Parta nadšenců říkající si indiGLOW vypustila do světa modifikaci nazvanou Vietcong 2: Fist Bravo a nabídla ji zdarma ke stažení všem milovníkům této hry. Addon nabízí hned sedm zbrusu nových multiplayerových map, spoustu nových vlastností a především pak opravuje chyby původní hry (kterých bylo – jen si to přiznejme – požehnaně). Z novinek stojí za zmínku třeba nová třída „Grenadier / Rocketeer", inovovaný systém poškození, autentičtější balistika, upravená možnost pohybu hráče a mnohé další.

BATTLEFIELD

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

Desítky hodin výborné zábavy vám nabídne náš speciál, který se tentokrát věnuje sérii Battlefield. Pečlivě jsme pro vás připravili několik vybraných modifikací pro původní Battlefield 1942, jeho následovníka Battlefield: Vietnam a relativně nový Battlefield 2. Na vlastní kůži můžete zažít kouzlo Hvězdných válek, účastnit se konfliktu na Balkáně či si vyzkoušet původní hru se zcela jiným fyzikálním modelem. Tohle a spoustu dalšího na vás čeká v sekci Bonusy, kde všechny módy najdete.

SCREENSHOTY:
Aion
Bioshock
Clive Barker's Jericho
Devil May Cry 4
Dragon Age
Inferno
Medal of Honor: Airborne
Oblivion: Knights of the Nine
Penumbra: Overture
Rainbow Six: Vegas
Silverfall
The Show
Trackmania United
Xpand Rally Xtreme

WALLPAPERY:
Assassin's Creed
Soul Calibur 3
Star Trek: Legacy
UFO: Afterlight
World of Warcraft

TRAILERY
300
Eragon
Hostel: Part 2
Saw III

SERVIS:
BSPlayer
Codec Pack All in 1
DirectX 9.0c
Fraps
IrfanView
QuickTime Alternative
Total Commander

OVLADAČE:
nVidia Forceware 93.71 XP-64/200
nVidia Forceware 93.71 WHQL
ATI Catalyst 6.6
ATI Catalyst 6.10

TRAILER MĚSÍCE

Bude to bomba! Že jste ještě o Eragornovi neslyšeli? Chyba! Tento knižní bestseller co nevidět přiletí na naše monitory a jedno oko nezůstane suché. Alespoň taková zpráva se dá vyčíst z nedávno vypuštěného traileru na hru, který vypadá moc povedeně.

[1] Země zmítaná temnotou

[2] Potřebuje hrdinu

[3] Který odhalí všechna tajemství

[4] Projde každý kout rozsáhlé země

[5] A nápomocen mu v tom bude jeho drak?

OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vaše oblíbená hra podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

Electronic Arts vypustili do světa novou verzi patche pro hru **Battlefield 2142**, která nese označení 1.01. Ten opravuje především padání klienta hry v módu Titan +++ Je to skvělá hra, kdyby neměla tolik chyb. Řeč je o třetím **Gothicu**, na něhož byl vydán patch v1.08. Ten opravuje desítky věcí počínaje nastavením obtížnosti a konče různými minoritními bugy. +++ Opravy se dostalo i chybami zavšivenému **The Guild 2**. Jeho 1.2 verze totiž opravuje problémy a padání hry především v multiplayeru a řeší drobné paměťové chybky. +++ Vcelku zásadní věc opravuje patch v.1.01 na hru **Scarface** – odstraňuje totiž zprávu „Sorry, but license date has expired", která se občas může objevit při spouštění hry.

DEMOVERZE

BATTLEFIELD 2142

Ačkoliv je série Battlefield relativně mladá, dočkala se v pořadí již čtvrtého oficiálního dílu. Ten nese název Battlefield 2142 a oproti svým předchůdcům nabízí pohled nikoli na historické či soudobé konflikty, ale na šarvátky čistě budoucí. Jednu z nich ostatně představí i ochutnávkové demo, které nabízí mapu jménem Sidi Power Plant. Ta se odehrává v okolí experimentální elektrárny, jež je schopna svým výkonem pokrýt spotřebu elektrické energie ve značné části Afriky. Kromě pár futuristických zbraní si tu budete moci osedlat některý z vehiklů a vyzkoušet jeden z nabízených módů.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Fandové fotbalu se už nějakou dobu přou o tom, zda je lepší FIFA od Electronic Arts či její mladší vyzyvatel jménem Pro Evolution Soccer od Konami (my máme už jasno – více v recenzi). Pokud patříte k zastáncům druhé jmenované skupiny, dozajista vás potěší informace o vydaném demu k aktuálnímu Pro Evolution Socceru 6. To obsahuje možnost vybrat si jednu ze čtyř reprezentací (Španělsko, Itálie, Švédsko a dokonce i Česká republika) a spolu s ní sehrát přátelský zápas proti soupeři. Oproti minulému dílu doznala markantních vylepšení hratelnost, umělá inteligence a fyzikální model míče.

SID MEIER'S RAILROADS

Sid Meier je právem považován za jednoho z herních géniů. Na svém kontě má hned několik podařených her, které se těší velké oblibě. Jeho nejnovějším dílkem je vláčková strategie Railroads, která nepřímo navazuje na sérii Railroad Tycoon. Opět dojde na budování železnic, nákupy vláčků, trochu ekonomiky a pořádný kus ryzí zábavy. Hratelná demoverze obsahuje tutoriál a malou mapu odehrávající se v blízkém okolí města Towson, kde si můžete vyzkoušet všechny možnosti, které hra skýtá.

SAM & MAX SEASON 1: CULTURE SHOCK

Před lety slavili úspěchy a nyní jsou zpátky. Řeč není o nikom jiném než o slavné dvojice zvířecích detektivů skrývajících se za jmény Sam & Max. Ti se tentokrát vracejí pod taktovkou společnosti Telltale Games a nabízejí kopec pořádné zábavy na pár hodin. Prostřednictvím dema si můžete na vlastní kůži vyzkoušet část první epizody z první sezóny, která nese název Culture Shock.

DEFCON

Pokud se o někom dá doopravdy říct, že umí dělat hry, pak je to dozajista trio britských nadšenců skrývajících se za označením Introversion Software. Ti již v minulosti prokázali, že pro chytlavé tituly mají skutečně koňskou dávku citu, a s aktuálním hitem nezávislé scény jménem Defcon to jen potvrzují. Tentokrát si vzali na paškál téma termonukleární války a všechno, co k ní patří. Ve vydaném demu najdete úvodní tutoriál, nehratelnou ukázku hry a možnost multiplayerové hry pro dva hráče. Pokud toužíte po neotřelém zážitku, rozhodně doporučujeme.

CYBER CAFE
ULTIMATE ONLINE GAMING
SÍŤ INTERNETOVÝCH KAVÁREN A POČÍTAČOVÝCH HEREN
AMD PG CYBER CAFÉ :
PRAHA PALÁC FLÓRA
- 4. PATRO
PRAHA VILLAGE CINEMAS ANDĚL
- RADLICKÁ 3179/1E
PRAHA OC NOVÝ SMÍCHOV
- 2. PATRO
PRAHA 6 PRODIGY
- MUCHOVA 15
BRNO VELKÝ ŠPALÍČEK
- 1. PATRO
BRNO CENTRUM OLYMPIA
- 1. PATRO
LIBEREC CENTRUM BABYLON
A DALŠÍCH 28 POBOČEK V ČR A SR,
CELKEM PŘES 800 HERNÍCH POČÍTAČU!
V NABÍDCE VÍCE JAK 90 TITULŮ HER!
INTERNET
od 19,- Kč za hod
GAMES
od 29,- Kč za hod
VLASTNÍTE INTERNETOVOU KAVÁRNU A CHCETE SE STÁT SOUČÁSTÍ USPĚSNÉ SÍTĚ PG CYBER CAFÉ?
VÍCE INFORMACÍ VÁM POSKYTNEME :
tel.: +420 774 225 500
email: info@pgcc.cz
AMD 64 Athlon FX
LYNX
CISCO SYSTEMS
ČESKÉ RADIOKOMUNIKACE
Canon
EA ELECTRONIC ARTS
PUBLED BY SAPPHIRE
GRAPHICS BY ATI
digitex
EIZO
Logitech
Microsoft
BVV Veletrhy Brno
DOUPĚ

JSOU VÁNOCE A DOUPĚ ROZDÁVÁ DÁRKY!

KNIGHTS OF THE TEMPLE

aneb jak by vypadal Dark Messiah 0.5

» brutální středověká akce
» propracovaný systém soubojů
» lákavá grafika
» dech beroucí komba

A to není vše! TĚŠTE SE NA PODROBNOU RECENZI WII, PRVNÍ DOJMY Z HRANÍ NA PLAYSTATION 3, VÁNOČNÍ SPECIÁLY, SOUTĚŽE A MNOHO DALŠÍHO.

PŘIPRAVTE SE!
PROSINCOVÉ
MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ
SE SKVĚLOU AKČNÍ HROU DORAZÍ
19. PROSINCE!

SEZNAM INZERENTŮ

AGEN Computer 57
CD Projekt Czech 5, 11, 41, 53, 58, 59
Cenega Czech 61, 90
Computer Press 14, 15
CONQUEST Entertaiment ..... vložená inzerce
Cinemax 79
Electronic Arts Czech Republic 23
Expres Stores 27
Flexio ..... 3. obálka
Impact Computers 33
JRC Czech 21, 25, 39
Karneval Media 67
Microsoft 13, 49
Mladá fronta 96
Pražská vydavatelská 109
Presto CS ..... 2. obálka
Progamers 113
Telefónica O2 Czech Republic 9
Terinvest 83
T.S. Bohemia ..... 4. obálka
US Action 69, 85
Vltava Stores 99

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakci nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

Stvořený pro **rychlost**

Nový dvoujádrový procesor Intel® Core™ 2 Duo v počítačích FLEXIO Multimedia Home je stvořený poskytnout ohromující výkon.

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Díky počítači FLEXIO Multimedia Home budete moci nejen sledovat Vaše oblíbené filmy, ale lehce vytvoříte i svoji vlastní video prezentaci.

VSTUPENKA DO VAŠEHO KINA

PC **FLEXIO** Multimedia Home

Multimediální počítač vhodný pro celou rodinu. Sledujte TV nebo Váš oblíbený film na DVD a pokud Vás přestane bavit hollywoodská produkce proměňte záběry z Vaší dovolené nebo oslavy v „oskarový" snímek. S výkonným procesorem Intel® Core™ 2 Duo hravě zvládnou Vaše děti domácí úkoly a po té budou moci relaxovat u své oblíbené hry nebo surfovat po Internetu.

• procesor Intel® Core™ 2 Duo E6300 • paměť 1GB DDR2 • Intel® Graphics Media Accelerator • pevný disk 320GB 7200 ot./min. • multiformátová DVD/RW s LIGHTSCRIBE • FM + TV tuner Analog/Digital • zvuková karta 5.1 • síťová karta 10/100/1000 • rozhraní FireWire 1394 • čtečka paměťových karet • bezdrátová klávesnice • bezdrátová optická myš s kolečkem • Microsoft® Windows® XP Home MediaCenter Edition

LCD Acer 19" AL1916WA není součástí PC. Při nákupu s PC Flexio zvýhodněná cena: 4.700 Kč bez DPH.

22.280 Kč
cena bez DPH
cena včetně DPH 26.513 Kč

Změna cen vyhrazena.

FLEXIO

více informací naleznete na **www.flexio.cz**

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, a Xeon Inside jsou označeními výrobku/služeb nebo ochrannými známkami společnosti Intel Corporation, případně jejích dceřiných společností ve Spojených státech a ostatních zemích.

Společnost T.S.Bohemia a.s. doporučuje operační systém Windows® XP Professional

AKCELERUJTE S

BARBONE

POČÍTAČI S PROCESORY INTEL® CORE™ 2 DUO

Barbone je špičková závodní stáj připravující vaše PC monoposty. A protože víme, že na rychlosti při vaší práci či zábavných hrách opravdu **záleží**, vybavili jsme počítače Barbone tím nejvýkonnějším motorem – nejlepším dvoujádrovým procesorem na světě **Intel® Core™ 2 Duo**. Jejich srdce je energetický zázrak – zajišťuje až o **40 % vyšší výkon** potřebný i pro ty nejmodernější a nejnáročnější aplikace, a přitom má o **40 % nižší spotřebu energie**.
Naši nejlepší mechanici dokáží sestavit vaše PC v tom nejkratším časovém úseku a připravit ho k vaší divoké jízdě. Stačí se pevně usadit, připoutat a držte se.
Už za pár vteřin pocítíte tu sílu. 3, 2, 1 ... START.

intel Core™ 2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

BARBONE

PC BARBONE MERLOT

procesor:	Intel® Core™ 2 Duo E6300 1,86 GHz
operační systém:	Microsoft Windows® XP Professional
základní deska:	Intel® Guardfish DQ965GF 775, DDR2, VGA, SATA2
grafická karta:	Intel® Graphics Media Accelerator X3000
zvuková karta:	6-channel (5.1) audio subsystem
síťová karta:	1 GB
paměť:	2x DDR2 256 MB 667 TRANSCEND
pevný disk:	WD CAVIAR XL WD1600JS 160 GB SATAII300
mechaniky:	DVD RW LG GSA-H10N
přídavná zařízení:	klávesnice + myš Microsoft

PC BARBONE MERLOT

19.500,- Kč

uvedená cena včetně DPH

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeesStep, Itanium, Pentium a Pentium III Xeon jsou ochrannými nebo registrovanými známkami společnosti Intel Corporation nebo jejich poboček v USA a ostatních zemích.

* Uvedené fotografie jsou ilustrační, změna cen vyhrazena.

Výrobcem počítačů Barbone je T.S.Bohemia a. s. – Brno, Hradec Králové, Jihlava, Liberec, Olomouc, Opava, Praha, Uherské Hradiště, Ústí nad Labem, Zlín, Znojmo.

www.barbone.cz
tel.: 844 11 12 13